№ 8 blackmArket

manual



pc cd-rom





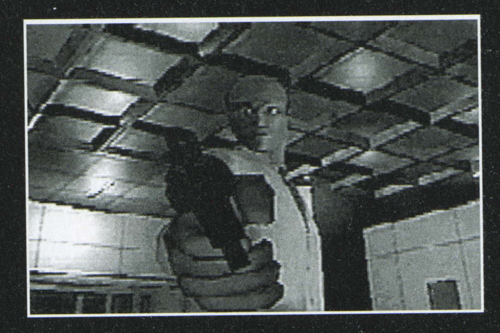


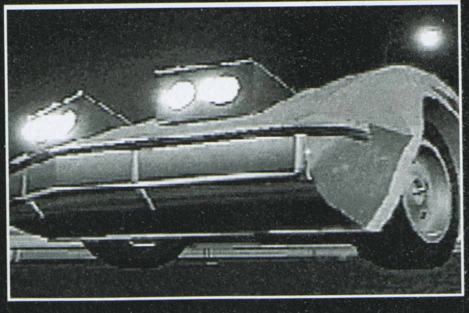
STORY

The year is 1997. It's the dead of night in Los Angeles. There has been a mass murder at a general hospital on the outskirts of downtown. The perpetrator is the director of the hospital, Richter Harris. He has shut himself up in the hospital and taken a number of patients as hostages. The police are helpless, unable to move in. Richter's only daughter, Laura Harris, hearing of the situation, rushes to LA from San Francisco, and drives alone to the tragic scene at the hospital grounds...Will Laura be able to penetrate the riddle of her transfigured father?

Minimum Systems Requirements

- *486DX2/66MHz PC*
- *8MB RAM, 4 MB free hard disk space*
- *Double-speed CD-ROM drive (quad speed recommended)*
- *DOS 5.0 or greater*
- *1MB VESA compatible SVGA video card*
- *Supports Sound Blaster and 100% compatible sound cards*







INSTALLATION

Note: *D™ consists of 2 CD-ROM disks. These must be used sequentially in order to reach the end of the game. D™ can be played directly from the CD-ROM, but does require 4 MB of free hard disk space to install certain program files to your hard disk.*

1. Turn on your computer*. Insert the first D™ CD-ROM disc into your CD-ROM drive (using a disc caddy if appropriate).*

2. At the DOS prompt (C:\>)*, type the letter corresponding to the CD-ROM drive on your computer (most are either D or E) followed by a colon (:), then press the ENTER key.*

3. *At the* ***D:\>*** *or* ***E:\>*** *prompt, type* ***INSTALL*** *[Enter].*

4. The D™ Installation program will run. *Follow the on screen prompts to install D™ to your hard drive.*

***5. To run D™ once it is installed on your hard disk**, ensure that you are in the D™ directory, then type **'LAURA'** [Enter] at the **'C:\ACCLAIM\D>'** prompt.*

If you experience any difficulty running D™, please consult the Technical Supplement included with your game.

GETTING STARTED

*After the opening introduction, the Title Screen appears. From the Title Screen, press **ENTER.** You're ready to explore the horrible mystery waiting in the hospital…*



OPERATION

Item display

*Items are displayed with the **I KEY.***

*Press the **LEFT** and **RIGHT** arrow keys to scroll items.*

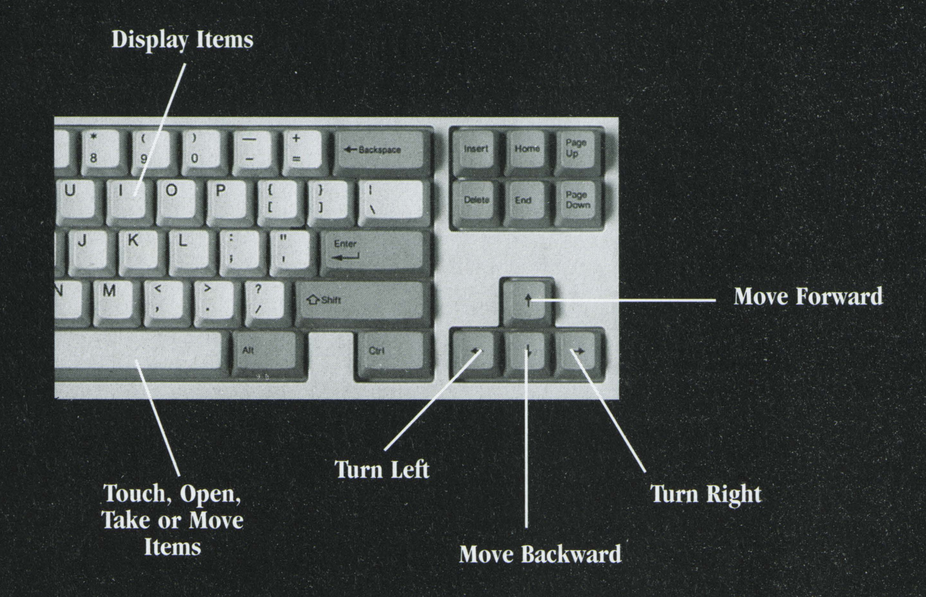
*The Item Display can be turned off with the **I KEY.***

ACTION

Throughout the game, you will come upon numerous items that can be manipulated in a variety of ways. Everything is potentially helpful or harmful, so be on your toes.

*The **SPACE BAR** is used to touch, open, take or move things.*

*Use the **KEYPAD ARROWS** to move in the direction you wish to go in.*


Display Items
Move Forward
Turn Left
Turn Right
Move Backward
Touch, Open, Take or Move Items



Explanation of Rules

1) Time limit

Due to its story, this game has a two hour time limit. Laura, the protagonist, enters the hospital at 3 o'clock, but at 5 o'clock the other world is closed off, so the game terminates. Be aware of the time while you are playing this game. Note: In keeping with the time limit, this game does not contain a save feature.

2) Multiple Endings

This game has multiple endings, which vary depending on the action of the protagonist. We hope you will play, without giving up, until the words "THE END" appear.

3) Two CD Set

This game comes in a two CD set, so once during the game the player must switch the current CD to the next one. Change CDs according to the instructions on the screen.

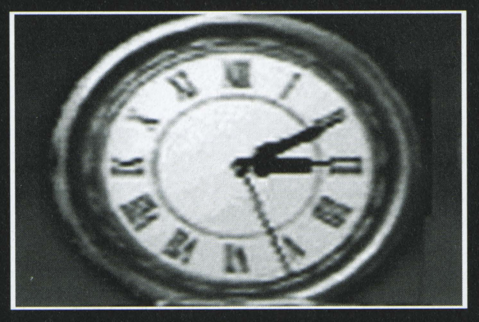
Taking and Using Items

*When an item is necessary, it is automatically taken when it is found. To use an item, first display items on the screen with the **I KEY**, set the item to be used by moving left and right with the direction arrows, and then press the **SPACE BAR**.*

Items which Laura has from the Beginning

*- **Clock:** Lets the player know the current time.*

*- **Compact:** Gives the player hints on the game.*







Pausing the Game

*Press the **ESCAPE** key to pause the game.*

You will then see the Pause Screen, featuring the following options:

Continue

*To continue game play after pausing the game, highlight Continue with the cursor arrows and press the **ENTER** key. You will return to the spot at which the game was paused.*

Quit

*To quit out of D™ and return to your operating system, highlight QUIT with the cursor arrows and press the **ENTER** key. You will exit the game and be returned to the DOS prompt **(C: \>)***

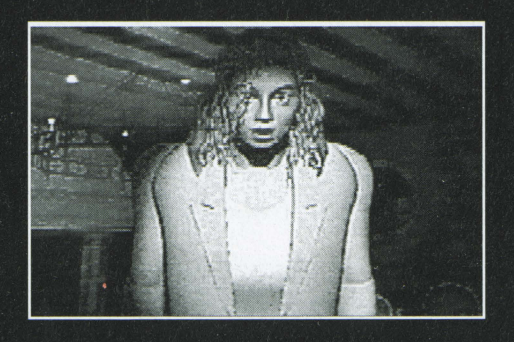
Music Volume/Sound FX Volume

*Use the **ARROW KEYS** to highlight which options you prefer. Use **LEFT** or **RIGHT** arrow keys to change volume.*

How to Enjoy This Game

To get 120% enjoyment out of your D™ CD-ROM…

Make the room as dark as possible by drawing the curtains and turning off the lights. (Playing on a dark night is the best!!) Turn up the TV or audio volume. (If playing in the middle of the night, be sure to wear headphones so you do not disturb people around you.) Can you solve all the riddles before the door to the other world closes?



END-USER LICENSE AGREEMENT

PLEASE READ THIS LICENSE CAREFULLY BEFORE BREAKING THE SEAL ON THE DISC PACKAGE. BY BREAKING SUCH SEAL, YOU ARE AGREEING TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS LICENSE, PLEASE DO NOT OPEN THE DISC PACKAGE AND PROMPTLY RETURN THE UNOPENED SOFTWARE TO THE PLACE WHERE YOU OBTAINED IT AND YOUR MONEY WILL BE REFUNDED.

1. License: The software in this package (hereinafter "Software"), regardless of the media on which it is distributed, is licensed to you by Acclaim Entertainment, Inc. on behalf of itself and third party owners ("Licensers") of copyrighted material and trademarks which may be incorporated into the Software. You own the medium on which the Software is recorded, but ACCLAIM and ACCLAIM's Licensers (referred to collective as "ACCLAIM") retain title to the Software and related documentation. You may use the Software on a single computer and make one copy of the Software in machine-readable form for backup purposes only. You must reproduce on such copy ACCLAIM's copyright notice and any other proprietary legends that were on the original copy of the Software.
2. Restrictions and Termination: The Software contains copyrighted materials, trade secrets and other proprietary material. In order to protect them, and except as permitted by applicable legislation, you may not: (a) decompile, reverse engineer, disassemble or otherwise reduce the Software to a human-perceivable form; (b) modify, network, rent, lend, loan, distribute or create derivative works based upon the Software in whole or in part; or (c) electronically transmit the Software from one computer to another or over a network. You may terminate this License at any time by destroying the Software, related documentation and all copies thereof. This License will terminate immediately without notice from ACCLAIM if you fail to comply with any provision of this License.. Upon termination you must destroy the Software, related documentation and all copies thereof.
3. Limitations and Exclusions of Warranties:

   (a) ACCLAIM warrants to the original purchaser that the tangible media on which the Software is recorded to be free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by a copy of the receipt. ACCLAIM's entire liability and your exclusive remedy will be, at ACCLAIM's option, the repair or replacement of the media not meeting ACCLAIM's limited warranty and which is returned, postage prepaid, to ACCLAIM's Factory Service Center with a copy of the receipt. ACCLAIM will have no responsibility to replace any media damaged by accident, abuse or misapplication. ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANT ABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED IN DURATION TO NINETY (90) DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE.

   (b) You expressly acknowledge that use of the Software is at your sole risk. The Software and related documentation are provided "AS IS" and without warranty of any kind. ACCLAIM EXPRESSLY DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EXPRESS AND IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANT ABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. ACCLAIM DOES NOT WARRANT THAT THE FUNCTIONS CONTAINED IN THE SOFTWARE WILL BE UNINTERRUPTED OR ERROR-FREE, OR THAT DEFECTS IN THE SOFTWARE WILL BE CORRECTED, OR THE RESULTS OF THE USE OF THE SOFTWARE OR RELATED DOCUMENTATION IN TERMS OF THEIR CORRECTNESS, ACCURACY, RELIABILITY, CURRENTNESS, OR OTHERWISE. NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY ACCLAIM SHALL CREATE A WARRANTY OR IN ANY WAY INCREASE THE SCOPE OF THIS WARRANTY, SHOULD THE SOFTWARE PROVE DEFECTIVE, YOU (AND NOT ACCLAIM) ASSUME THE ENTIRE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

   (c) UNDER NO CIRCUMSTANCES INCLUDING NEGLIGENCE, SHALL ACCLAIM, OR ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES OR AGENTS, BE LIABLE TO YOU FOR ANY INCIDENTAL, INDIRECT, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, AND THE LIKE) ARISING OUT OF THE USE, MISUSE OR INABILITY TO USE THE SOFTWARE OR RELATED DOCUMENTATION, EVEN IF ACCLAIM HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. In no event shall ACCLAIM's total liability to you for all damages, losses, and causes of action (whether in contract, tort (including negligence) or otherwise) exceed the amount paid by you for the Software.

   (d) Some states do not allow exclusions or limitations of implied warranties or of damages, so that the above exclusions and limitations may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary by jurisdiction.
4. Inquiries/Technical Support: Any questions concerning this Agreement should be addressed to:
   Acclaim Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightbridge, London SW3 1JJ ENGLAND

For technical support, please refer to the enclosed Technical Supplement for assistance. If your Software requires repair after the expiration of the 90-day Limited Warranty Period, you may contact the Consumer Service Department at the number listed below. You will be advised of the estimated cost of repair and shipping instructions.
ACCLAIM Hotline/Consumer Service Department 71 344 5000
This Product is exempt from classification under U.K. Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

ENDVERBRAUCHER-LIZENZVEREINBARUNG

BITTE LIES DIESE LIZENZVEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR DU DAS SIEGEL DER DISK-VERPACKUNG BRICHST. DURCH DAS BRECHEN DES SIEGELS ERKLÄRST DU DICH MIT DEN LIZENZBEDINGUNGEN EINVERSTANDEN. FALLS DU MIT DIESEN LIZENZBEDINGUNGEN NICHT EINVERSTANDEN BIST, ÖFFNE DIE DISK-PACKUNG BITTE NICHT. GIB DIE UNGEÖFFNETE SOFTWARE UMGEHEND AN DEN HÄNDLER ZURÜCK, DER DIR DEN KAUFPREIS ERSTATTEN WIRD.

1. Lizenz: Die Software in dieser Packung (im Folgenden "Software" genannt) wird unabhängig vom Trägermedium in Lizenz von Acclaim Entertainment, Inc. zur Verfügung gestellt. Diese Lizenz erfaßt auch jeden weiteren Eigentümer urheberrechtlich geschützten Materials oder eines Warenzeichens ("Lizenzgeber"), das Bestandteil der Software bildet. Lediglich das Trägermedium der Software geht in Deinen Besitz über. ACCLAIM und die Lizenzgeber von ACCLAIM (zusammen der Einfachheit halber als "ACCLAIM" bezeichnet) behalten das Verfügungsrecht über Software und Begleitmaterial. Die Lizenz gewährt Dir das Recht, die Software auf einem einzelnen Computer zu benutzen und ausschließlich zu Sicherungszwecken eine Kopie der Software anzufertigen. Eine solche Kopie muß die Urheberrechtserklärung von ACCLAIM und alle anderen Erklärungen der Firmen enthalten, die in der ursprünglichen Software vorliegen.
2. Einschränkungen und Kündigung: Die Software enthält urheberrechtlich geschütztes Material, Gewerbegeheimnisse und anderes besitzrechtlich geschütztes Material. Um diese zu schützen, darfst Du diese Software nicht (a) zerlegen, auseinandernehmen oder in eine ohne Hilfsmittel lesbare Form übertragen; (b) modifizieren, in ein Netzwerk einspeisen, vermieten, verleihen, ausleihen oder Arbeiten oder Produkte von ihr ableiten oder (c) elektronisch oder über ein Netzwerk von einem Computer auf einen anderen übertragen, es sei denn, dies geschieht in einer gesetzlich zulässigen Weise. Die Lizenz erlischt umgehend und ohne vorherige Ankündigung durch ACCLAIM, wenn gegen Lizenzbedingungen verstoßen wird. Nach Kündigung der Lizenz sind die Software, das dazugehörige Begleitmaterial und jegliche Kopien derselben unverzüglich zu vernichten.
3. Begrenzungen und Ausnahmen der Garantien:

   (a) ACCLAIM garantiert dem ursprünglichen Käufer für neunzig (90) Tage ab dem durch den Kaufnachweis belegten Kaufdatum, daß die Trägermedien der Software frei von Material- und Verarbeitungsfehlern sind. Die Haftung von ACCLAIM ist begrenzt auf den in ihr Ermessen gestellten Ersatz oder die Reparatur des unter der Garantie für fehlerhaft befundenen Trägermediums, wenn dies mit den Portogebühren und der Quittung an die Kundendienstadresse von ACCLAIM geschickt wird. ACCLAIM lehnt jegliche Verantwortung für den Ersatz durch Unfall, Mißbrauch oder Fehlanwendung beschädigter Medien ab. JEGLICHE IMPLIZIERTE GARANTIEN ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT ODER EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK GELTEN NUR INNERHALB EINES ZEITRAUMS VON NEUNZIG (90) TAGEN AB KAUFDATUM.

   (b) Du erkennst ausdrücklich an, daß der Gebrauch der Software auf Dein alleiniges Risiko erfolgt. Die Software und dazugehöriges Material werden "im gegenwärtigen Zustand" und ohne jegliche Garantien zur Verfügung gestellt. ACCLAIM LEHNT JEGLICHE AUSDRÜCKLICHE ODER IMPLIZIERTE HAFTUNG AB. DIES GILT AUCH - ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH - FÜR DIE HANDELSÜBLICHE QUALITÄT UND DIE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. ACCLAIM ÜBERIMMT KEINERLEI HAFTUNG DAFÜR, DASS DIE IN DER SOFTWARE ENTHALTENEN FUNKTIONEN OHNE PROBLEME UND FEHLERFREI ABLAUFEN ODER DASS DEFEKTE DER SOFTWARE BEHOBEN WERDEN, SOWIE ZU DEN ERGEBNISSEN DER BENUTZUNG DER SOFTWARE BEZÜGLICH KORREKTHEIT, GENAUIGKEIT, ZUVERLÄSSIGKEIT, AKTUALITÄT ODER SONSTIGER EIGENSCHAFTEN. KEINERLEI MÜNDLICHE ODER SCHRIFTLICHE INFORMATIONEN ODER RATSCHLÄGE VON ACCLAIM STELLEN EINE GARANTIEERKLÄRUNG ODER ERWEITERUNG DER BESTEHENDEN GARANTIE DAR. FALLS SICH DIE SOFTWARE ALS FEHLERHAFT ERWEISEN SOLTE, ÜBERNIMMST DU (UND NICHT ACCLAIM) SÄMTLICHE KOSTEN FÜR JEGLICHE ERFORDERLICHEN BEARBEITUNG, REPARATUREN ODER KORREKTUREN.

   (c) ACCLAIM, SEINE DIREKTOREN, MANAGER, ANGESTELLTEN UND MITARBITER KÖNNEN UNTER KEINEN UMSTÄNDEN, AUCH NICHT IM FALL DER NACHLÄSSIGKEIT, FÜR ZUFÄLLIGE, INDIREKTE, BESONDERE ODER ALLGEMEINE FOLGESCHÄDEN HAFTBAR GEMACHT WERDEN (EINSCHLIESSLICH DER HAFTUNG FÜR VERDIENSTAUSFALL, GESCHÄFTSSTÖRUNG, VERLUST VON BETRIEBSDATEN USW), DIE DURCH BENUTZUNG, MISSBRAUCH ODER FEHLERHAFTE BENUTZUNG DER SOFTWARE UND DES DAZUGEHÖRIGEN MATERIALS ENTSTEHEN, SELBST WENN ACCLAIM ÜBER DIE MÖGLICHKEIT DERARTIGER VERLUSTE INFORMIERT WURDE. Der Umfang der Haftung durch ACCLAIM bezüglich aller entstehenden Schäden, Verluste und Klagegegenstände (ob im Vertragsrecht, zivilrechtlich - einschließlich jeglicher Fahrlässigkeit - oder anderweitig) wird in keinem Fall die von Dir gezahlte Kaufsumme für die Software übersteigen.

   (d) Manche Staaten erlauben keine Ausschlüsse oder Einschränkungen der impliziten Garantien oder der Schadenshaftung. Die oben aufgeführten Einschränkungen und Ausschlüsse treffen in diesem Fall nicht zu. Diese Garantie verleiht Dir bestimmte Rechtsansprüche. Entsprechend der Gesetzgebung Deines Landes kannst Du auch zusätzliche Rechte besitzen.
4. Anfragen/Kundendienst: Bitte richte jegliche Fragen bezüglich dieser Vereinbarung an:
   ACCLAIM Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Road, Knightsbridge London SW3 1JJ ENGLAND

Wenn Du technische Fragen hast, lies bitte das Technische Begleitheft. Falls Deine Software nach Ablauf der Garantiezeit von 90 Tagen reparaturbedürftig werden sollte, kannst Du Dich unter der unten aufgeführten Telefonnummer an den Kundendienst wenden, der Dir einen Kostenvoranschlag für die Reparatur und Anweisungen zum Einsenden der Software geben wird.

ACCLAIM Hotline/Kundendienst +44 (0)171 344 5000

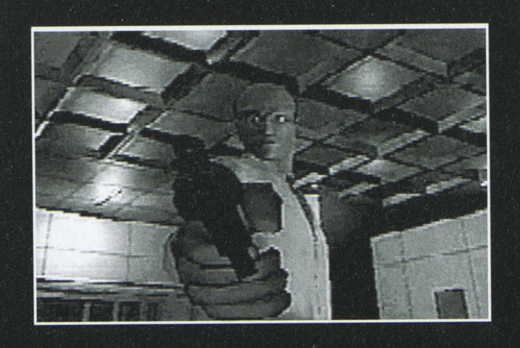


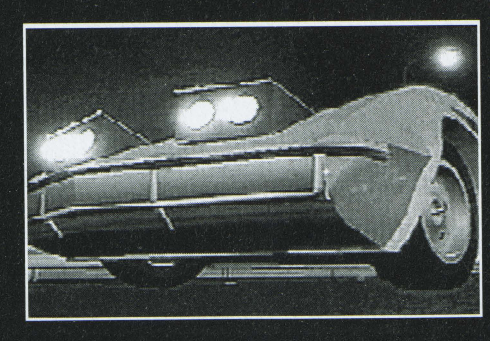
Die Geschichte

Wir befinden uns im Jahr 1997. Los Angeles ist in dunkle Nacht gehüllt. In einem Krankenhaus in einem der Außenbezirke der Stadt wurde ein Massenmord begangen. Der Täter ist der Direktor des Krankenhauses, Richter Harris. Inzwischen hat er sich dort verschanzt und mehrere Patienten als Geiseln genommen. Der Polizei sind die Hände gebunden - sie kann nicht in das Gebäude eindringen. Harris' einzige Tochter Laura hat von den Ereignissen erfahren und rast in von San Francisco nach Los Angeles, um am Schauplatz des tragischen Verbrechens Kontakt zu ihrem Vater aufzunehmen. Wird es Laura gelingen, das Rätsel um ihren völlig veränderten Vater zu lösen?

Mindestsystemanforderungen

- *486DX2/66MHz PC*
- *8MB RAM, 4 MB freier Festplattenspeicher*
- *Double-speed CD-ROM Laufwerk (Quattro empfohlen)*
- *DOS 5.0 oder höher*
- *1MB VESA kompatible SVGA Grafikkarte*
- *UnterstÅtzt Sound Blaster Karten und 100% kampatible Soundkarten*







INSTALLATION

Achtung: *D™ umfaßt 2 CD-ROMs. Diese müssen in Reihenfolge benutzt werden. D™ kann vollständig von CD gespielt werden, benötigt aber trotzdem 4 MB freien Festplattenspeicher, um bestimmte Programmdateien auf Deine Festplatte zu kopieren.*

1. *Schalte Deinen Computer ein, und lege die erste D™-CD in Dein CD-ROM-Laufwerk (falls nötig, benutze dazu einen Disk-Caddy).*

2. *Gib am DOS-Systemzeichen* ***(C:\>)*** *den Kennbuchstaben Deines CD-ROM-Laufwerks ein (zumeist D oder E), gefolgt von einem Doppelpunkt. Betätige nun die Eingabetaste.*

3. *Nach dem nun erscheinenden Systemzeichen* ***D:\>*** *oder* ***E:\>*** *mußt Du* ***INSTALL*** *eingeben und erneut die Eingabetaste drücken.*

4. *Jetzt läuft das D™-Installationsprogramm. Befolge nun die Anweisungen auf dem Bildschirm, um D™ auf Deiner Festplatte zu installieren.*

5. Sobald die Installation abgeschlossen ist, vergewissere Dich, daß Du Dich im D™-Verzeichnis befindest. Am Systemzeichen ***'C:\ACCLAIM\D>'*** *mußt Du nun* ***'LAURA'*** *eingeben und die Eingabetaste drücken.*

Sollten beim Betrieb von D™ irgendwelche Probleme auftreten, ziehe bitte das "Technische Begleitheft" zu diesem Spiel zu Rate.

SPIELSTART

Nach der Einführungssequenz erscheint der Titelbildschirm. Vom Titelbildschirm aus drückst Du ***ENTER****, um das Spiel zu beginnen. Nun kannst Du das furchtbare Geheimnis ergründen, das im Krankenhaus auf Dich wartet...*



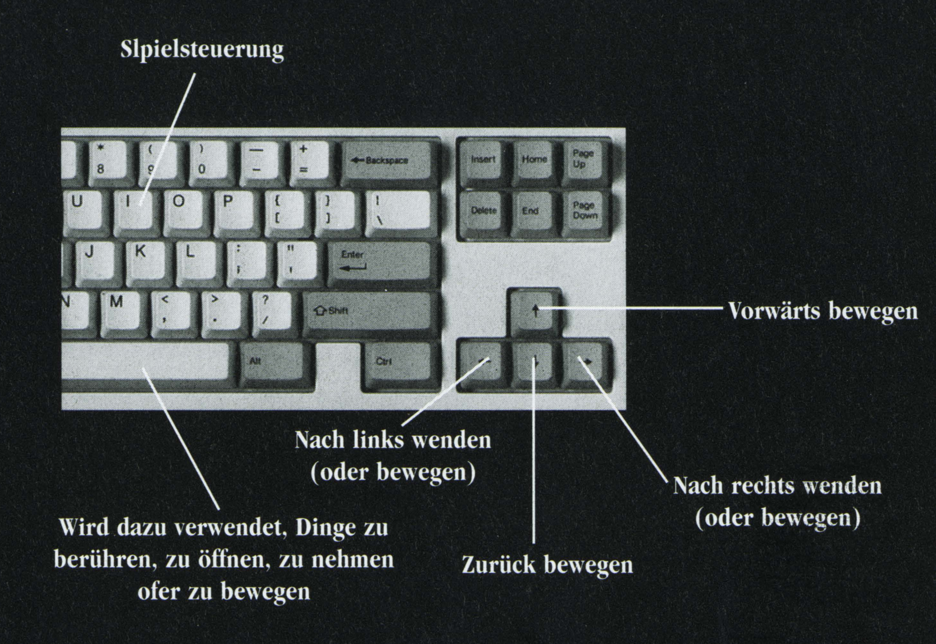
Spielsteuerung

Gegenstände anzeigen

*Du kaanst Dir Gegenstände mit Hilfe der **I-Taste** anzeigen lassen.*
*Mit Hilfe der **Pfeiltasten RECHTS** and **LINKS** scrollst Du durch die Liste der Gegenstände.*
*Mit **ESC** schaltest Du die Gegenstandsanzeige aus.*

Handlung

Während des Spiels stößt Du auf zahlreiche Gegenstände, die auf unterschiedliche Weise benutz werden können. Jeder Gegenstand kann nützlich oder auch gefährlich sein - seialso vorsichtig.
*Die **LEERTASTE** wird dazu verwendet, Dinge zu berühren, zu nehmen oder zu bewegen.*
*Drücke die **PFEILTASTEN** der Tastature, um in die gewünschte Richtung zu gehen.*


Slpielsteuerung
Vorwärts bewegen
Nach links wenden
(oder bewegen)
Nach rechts wenden
(oder bewegen)
Wird dazu verwendet, Dinge zu
berühren, zu öffnen, zu nehmen
ofer zu bewegen
Zurück bewegen



Die Spielregeln

1) Zeitliche Begrenzung

Der Hintergrundgeschichte entsprechend ist die Spieldauer auf zwei Stunden begrenzt. Laura, die Hauptfigur, betritt das Krankenhaus um 3 Uhr. Um 5 Uhr wird der Zugang zur anderen Welt verschlossen, so daß das Spiel endet. Achte also während des Spiels auf die verstreichende Zeit. Anmerkung: Um die zeitliche Begrenzung einzuhalten, hat dieses Spiel keine Pausenfunktion.

2) Unterschiedlicher Spielausgang

Das Spiel kann auf unterschiedliche Weise enden, je nachdem, wie die Hauptfigur vorgeht. Wir hoffen, daß Du so lange weiter spielst, bis zum Schluß die Worte 'THE END' erscheinen.

3) Zwei-CD-Set

Dieses Spiel umfaßt zwei CDs, so daß Du während des Spiels einmal die CDs wechseln mußt. Richte Dich beim Wechseln der CDs nach den Answeisungen auf dem Bildschirm.

Gegenstände Nehmen Und Benutzen

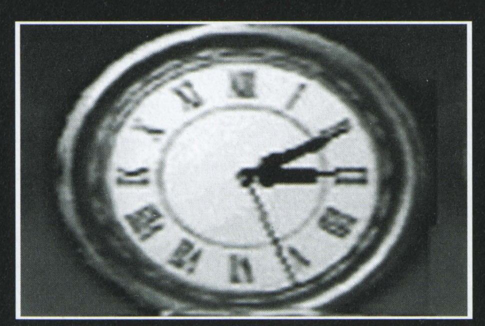
Wenn ein Gegenstand notwendig ist, wird er beim Auffinden automatisch aufgenommen.

*Um einen Gegenstand zu benutzen, mußt Du Dir erst mit Hilfe der **I-Taste** Deine Gegenstände anzeigen lassen, dann mit Hilfe der Pfeiltasten einen Gegenstand wählen und schließlich die **LEERTASTE** drücken.*

Gegenstände, die Laura von Anfang an besitzt

*- **Uhr:** Gibt dem Spieler die genaue Zeit an.*

*- **Puderdose:** Gibt dem Spieler Tips zum Spiel.*







Spiel unterbrechen

*Um das Spiel zu unterbrechen, drücke den **ESC**. Daraufhin erscheint der Pause-Bildschirm mit folgenden Optionen:*

Weiter

*Wenn Du das Spiel nach einer Unterbrechung wieder au fnehmen willst, markiere mit den Pfeiltasten "Continue", und drücke die **Eingabetaste**. Nun kehrst Du an den Ort im Spiel zurück, an dem Du es unterbrochen hast.*

Abbrechen

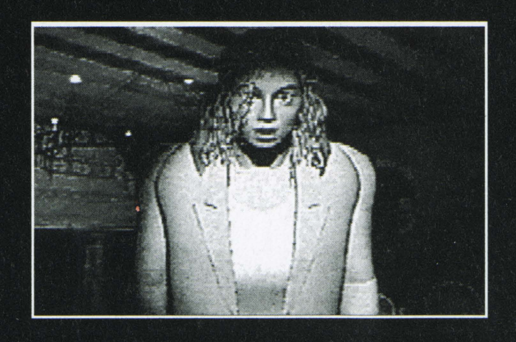
*Um D™ abzubrechen und zum Betriebssystem zurückzukehren, markierst Du mit den Pfeiltasten "QUIT" und betätigst die **Eingabetaste**. Daraufhin wird das Spiel abgebrochen, und Du kehrst zum DOS-Systemzeichen **(C:\>)** zurück.*

Musik - Soundeffekt - Lautstärke

Markiere die gewünschten Optionen mit Hilfe der Pfeiltasten. Mit den Pfeiltasten LINKS and RECHTS kaanst Du nun die Lautstärke einstellen.

FÜR OPTIMALES SPIELVERGNÜGEN

So holst Du 120%igen Spielspaß aus Deinen D™-CD-ROMs heraus: Verdunkle das Zimmer so weit wie möglich, indem Du die Vorhänge zuziehst und alle Lichter ausschaltest. (Nachts spielt es sich am besten.) Drehe die Lautstärke Deines Fernsehers oder Audiogeräts voll auf. (Solltest Du mitten in der Nacht spielen, setz bitte Kopfhörer auf, damit Du niemanden störst.) Schaffst Du es, alle Rätsel zu lösen, bevor das Tor zur anderen Welt sich schließt?





A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT

Certaines personnes sont susceptibles de faire de crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorqu'elles jouent à certains jeux video. Ces phénomènes peuvent apparaitre alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentif à leurs enfants lorqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

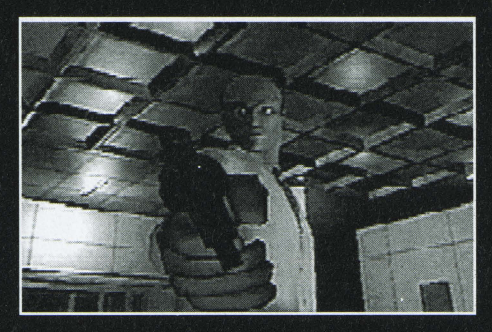


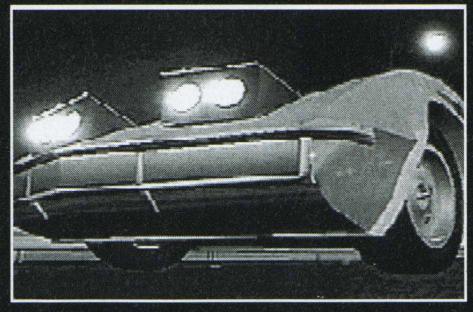
L'HISTOIRE

Nous sommes en 1997. Los Angeles est plongée au plus profond de la nuit. Un massacre a eu lieu dans un hôpital des faubourgs de la ville. Le coupable, Richter Harris, n'est autre que le directeur de l'hôpital. À présent, il s'est barricadé dans l'hôpital et a pris en otage plusieurs patients. Incapable de pénétrer dans l'enceinte, la police est donc impuissante. En entendant la nouvelle, Laura Harris la fille unique de Richter, quitte San Francisco pour se précipiter à Los Angeles dans une voiture de sport et elle se dirige seule vers les lieux du drame Laura parviendra-t-elle à percer l'énigme de la métamorphose de son père?

Configuration minimum requise

- *486DX2/66MHz*
- *8Mo RAM, 4 Mo libre sur disque dur*
- *Lecteur CD-ROM double vitesse (x4 vitesse recommandé)*
- *DOS 5.0 ou supérieur*
- *Carte graphique: 1Mo VESA compatible SVGA*
- *Sound Blaster ou 100% compatibles*







INSTALLATION

***NB:** D™ comprend 2 CD-ROM. Ils doivent être utilisés dans l'ordre l'un aprés l'autre pour que le jeu soit complet. Vous pouvez jouer â D™ directement â partir du CD-ROM mais pour cela, il vous faut possédor 4 Mo d'espace libre sur le disque dur afin d'y installer certains fichiers programmes.*

***1.** Allumez votre ordinateur. Insérez le premier CD D™ dans votre lecteur CD-ROM (utilisez un caddy si nécessaire).*

***2.** Au prompt du DOS **(C:\>)**, tapez la lettre correspondant au lecteur CD-ROM de votre ordinateur (en général D ou E) suivie de deux-points (:), puis appuyez sur le touche ENTREE.*

***3.** Au prompt **D:\>** ou **E:\>**, tapez **INSTALL** [Entrée].*

***4.** Le programme d'installation de D™ se lancera. Suivez les prompts à l'écran pour installer D™ sur votre disque dur.*

***5.** Pour exécuter D™ une fois qu'il est installé sur votre disque dur, vérifiez que vous êtes bien dans le répertoire D™ puis tapez **'LAURA'** [Entrée] au prompt **'C:\ACCLAIM\D>'**.*

Si vous avez des problèmes pour utiliser D™, veuillez consulter le supplément technique qui accompagne ce jeu.

COMMENCER

*Après l'introduction, l'écran titre apparaîtra. A partir de cet écran, appuyez sur **ENTREE**. Vous pouvez à présent affronter l'horrible mystère qui vous attend dans l'hôspital...*



FONCTIONNEMENT

Objet affiché

Les objects peuvent être affichés á l'aide de la ***TOUCHE I.***

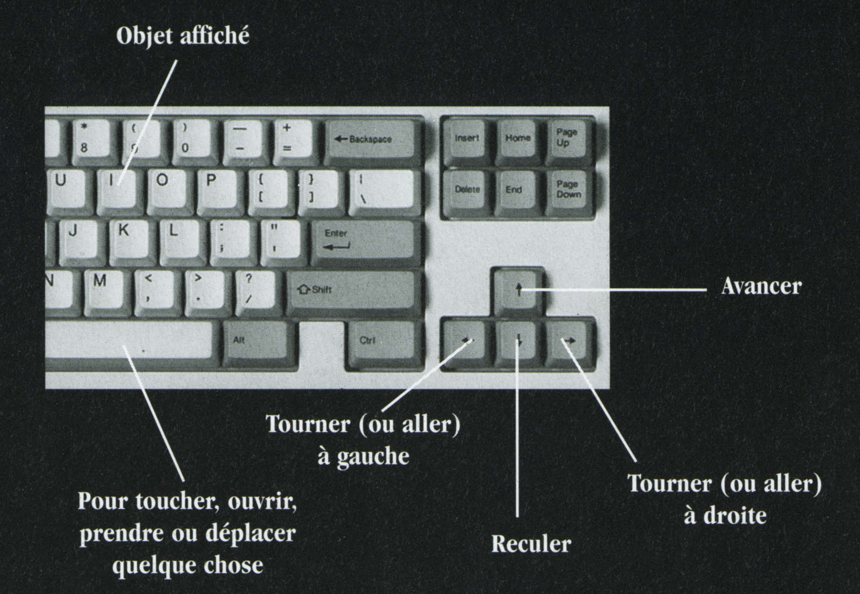
Appuyez sur lez ***FLECHES DIRECTIONNELLE DROITE ET GAUCHE*** *pour faire la sélection.*

Les objects affichés peuvent être désactivés à l'aide de ***la touche ESC.***

L'ACTION

Tout au long du jeu, vous verrez apparaître divers objets qui peuvent être utilisés de différentes maniéres.Tout est potentiellement utile ou nuisible, soyez donc sur vos gardes! La ***BARRE D'ESPACEMENT*** *est utilisée pour toucher, ouvrir, prendre ou déplacer quelque chose.*

Utilisez ***LES TOUCHES DE DIRECTION DU CLAVIER*** *pour aller dans une direction voulve.*



Objet affiché
Avancer
Tourner (ou aller)
à gauche
Tourner (ou aller)
à droite
Pour toucher, ouvrir,
prendre ou déplacer
quelque chose
Reculer



Règles Du Jeu

1) Limitation de temps

En raison de l'histoire, une limite de deux heures a été fixée pour le jeu. Laura, la protagoniste, pénètre dans l'hôpital à 3 heures, mais à 5 heures, l'autre monde se refermera sur elle et la partie prendra fin. Faites donc bien attention au temps pendant que vous êtes dans le feu de l'action. Remarque: du fait de la limite de temps, ce jeu ne dispose pas de fonction de sauvegarde.

2) Les multiples dénouements

Ce jeu a divers dénouements possibles qui dépendent de l'action de la protagoniste. Nous espérons que vous n'abandonnerez pas avant de voir apparaître á l'écran les mots "THE END" (N").

3) Coffret de trois CD

Ce jeu est contenu sur deux CD. En cours de jeu, le joueur devra insérer le 2ème CD, en suivant les instructions affichées

à l'écran. Changez les CD en fonction des instructions á l'écran.

PRENDRE ET UTILISER LES OBJETS

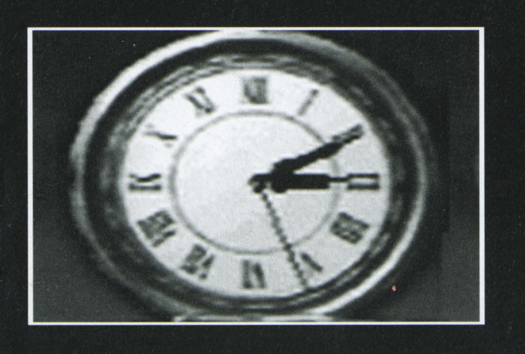
Lorsqu'un objet est nécessaire, il est automatiquement pris lorsqu'il est trouvé.

Pour utiliser un objet, faites d'abord apparaître les objets à l'écran en utilisant la ***TOUCHE I****. Mettez l'objet en surbrillance en appuyant sur les touches de direction gauche et droit puis, appuyez sur la* ***BARRE D'ESPACEMENT****.*

Les objets que Laura possède dès le départ

- Une montre: *qui indique l'heure au joueur.*

- Un poudrier: *donne des indices sur le jeu.*







Mettre le jeu en pause

Appuyez sur la touche ESC. pour mettre le jeu en pause. Vous verrez alors apparaître l'écran de pause qui comprend les options suivantes:

Continuer

Pour continuer à jouer après avoir mis le jeu en pause, mettez Continue en surbrillance à l'aide des touches de direction et appuyez sur la touche Entrée. Vous retournerez alors à l'endroit où le jeu avait été mis en pause.

Quitter

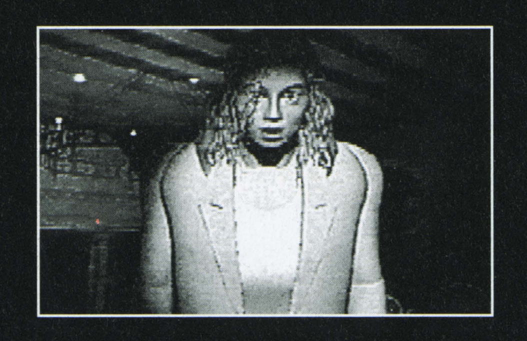
Pour quitter D™ et retourner à votre système d'exploitation, mettez QUIT en surbrillance à l'aide des touches de direction et appuyez sur la touche ***ENTREE.*** *Vous sortirez du jeu et retournerez au prompt du DOS* ***(C:\>).***

Volume Musique/Volume Effets Sonores

Utilisez les fléches directionnelles pour mettre vos options préférées en surbrillance. Utilisez les ***FLECHES DIRECTIONNELLES DROITE ET GAUCHE*** *pour régler le volume.*

COMMENT APPRÉCIER CE JEU

Pour apprécier le jeu D™ à 200%, tirez les rideaux et éteignez les lumières pour que la pièce soit la plus sombre possible. Augmentez le volume sonore. D™ vous plongera jusqu' aux tréfonds de l'angoisse...Serez-vous capable de résoudre tous les mystères avant que la porte de l'autre monde ne se referme sur vous? D™: ne s'y aventure pas qui veut, impunément!



ACCORD DE LICENCE POUR L'UTILISATEUR FINAL

PRENEZ LE TEMPS DE LIRE CETTE LICENCE ATTENTIVEMENT AVANT D'OUVRIR L'EMBALLAGE DU DISQUE. L'OUVERTURE DE CET EMBALLAGE INDIQUE QUE VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CET ACCORD. DANS LE CAS CONTRAIRE, N'OUVREZ PAS L'EMBALLAGE DU DISQUE ET RETOURNEZ IMMEDIATEMENT LE LOGICIEL INTACT AU LIEU D'ACHAT, POUR OBTENIR UN REMBOURSEMENT.

1. Licence: Acclaim Entertainment, Inc. vous accorde une licence pour l'utilisation du logiciel contenu dans cet emballage (ci après "logiciel") de sa part et de celle des propriétaires tiers (les "concédants") du copyright du matériel et des marques, pouvant être incorporés dans le logiciel, quel que soit le support sur lequel celui-ci est distribué. Vous possédez le support sur lequel a été enregistré le logiciel, mais ACCLAIM et ses concédants (portant le nom collectif d' "ACCLAIM") restent propriétaires du logiciel et de la documentation qui l'accompagne. Vous pouvez utiliser le logiciel sur un seul ordinateur et en faire une copie sur un support lisible par l'ordinateur à des fins de sauvegarde seulement. La mention du copyright d'ACCLAIM, ainsi que toute autre mention de propriété se trouvant sur le logiciel original doivent être reproduites sur cette copie.
2. Restrictions et rupture: Le logiciel comprend des éléments sous copyright, des secrets commerciaux et autres éléments de propriété. Afin de les protéger, à l'exclusion des cas où la législation le permet, il est interdit de: (a) décompiler, convertir en un langage de programmation ou en un format différent, démonter ou réduire le logiciel à une forme de lecture compréhensible par l'homme; (b) modifier, diffuser par réseau, louer, prêter, louer à bail, distribuer ou créer des œuvres dérivées du logiciel dans sa totalité ou en partie; ou (c) transmettre le logiciel par voie électronique d'un ordinateur à un autre ou par réseau. Cette licence peut être rompue à tout moment en détruisant le logiciel, la documentation qui l'accompagne ainsi que toute reproduction. La licence sera immédiatement rompue, et sans préavis de la part d'ACCLAIM si vous ne respectez pas les clauses de ce contrat. Suite à la rupture, le logiciel, la documentation qui l'accompagne ainsi que toute reproduction de celui-ci devront être détruits.
3. Limitations et exclusions des garanties:

   (a) ACCLAIM garantit à l'acheteur initial que le support tangible sur lequel le logiciel a été enregistré est exempt de tout défaut de matériau et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, celle-ci devant être prouvée sur présentation du ticket de caisse. L'étendue de la responsabilité d'ACCLAIM et votre recours exclusif consiste, à l'initiative d'ACCLAIM, à réparer ou remplacer le support ne respectant pas la garantie limitée d'ACCLAIM. Celui-ci sera retourné, port payé, à ACCLAIM, Factory Service Center, accompagné de la preuve d'achat. ACCLAIM ne sera en aucun cas tenu de remplacer les produits endommagés à la suite d'un accident, d'un emploi abusif ou non approprié. TOUTE GARANTIE DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER EST LIMITEE A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS A COMPTER DE LA DATE D'ACHAT.

   (b) L'utilisateur final approuve expressément que l'utilisation du logiciel est sa responsabilité. Le logiciel et la documentation s'y rapportant sont fournis "tels quels" et sans garantie aucune. ACCLAIM EXCLUT EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE , EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER. ACCLAIM NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS DU LOGICIEL SONT DURABLES INDEFINIMENT OU EXEMPTES DE DEFAUT, ET QUE CES DEFAUTS, LE RESULTAT DE L'UTILISATION DU LOGICIEL OU DE LA DOCUMENTATION S'Y RAPPORTANT EN CE QUI CONCERNE LEUR RECTITUDE, PRECISION, FIABILITE, ACTUALITE OU AUTRE SERONT RECTIFIES. AUCUNE COMMUNICATION ORALE OU ECRITE OU CONSEIL TRANSMIS PAR ACCLAIM NE PEUT FAIRE FIGURE DE GARANTIE OU D'AUCUNE MANIERE AUGMENTER L'ETENDUE DE CETTE GARANTIE. DANS LE CAS OU LE LOGICIEL VENAIT A ETRE DEFECTUEUX, L'UTILISATEUR FINAL (ET NON ACCLAIM) ASSUMERA LA TOTALITE DES FRAIS NECESSAIRES DECOULANT DES SERVICES DE REPARATION, RECTIFICATION ET AUTRE.

   (c) ACCLAIM, SES DIRECTEURS, MEMBRES DU BUREAU, EMPLOYES OU AGENTS NE SERONT EN AUCUN CAS TENUS RESPONSABLES, Y COMPRIS DANS LE CAS DE NEGLIGENCE, POUR LES DOMMAGES INCIDENTS, INDIRECTS, PARTICULIERS OU SUBSEQUENTS (Y COMPRIS LES DOMMAGES RESULTANT DE LA PERTE DE PROFITS COMMERCIAUX, CESSATION D'ACTIVITE, PERTE D'INFORMATIONS COMMERCIALES, ET DOMMAGES SIMILAIRES) DECOULANTS DE L'UTILISATION, DE L'USAGE ABUSIF OU DE L'IMPOSSIBILITE D'UTILISATION DU LOGICIEL OU DE LA DOCUMENTATION S'Y RAPPORTANT, MEME SI ACCLAIM EST INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DOMMAGES. En aucun cas, l'étendue de la responsabilité d'ACCLAIM face à tous les dommages, pertes et fondements (que ce soit dans le contrat, dans des actes délictuels (y compris de négligence) ou autre) ne peut excéder le montant du prix du logiciel.

   (d) Certains états ne permettent pas l'exclusion ou la limitation des garanties implicites ou dommages; il est donc possible que les limitations ci-dessus ne s'appliquent pas à votre cas. Cette garantie vous donne des droits légaux spécifiques, et vous pouvez également jouir d'autres droits variant d'une juridiction à l'autre.

Si vous souhaitez des renseignements d'ordre technique, consultez le supplément technique. Si votre logiciel nécessite des réparations après la date d'expiration de la période de garantie limitée de 90 jours, vous pouvez contacter le service consommateurs au numéro indiqué ci-dessous. Une estimation des frais de réparation et des instructions concernant le transport vous seront fournis.

LICENTIEOVEREENKOMST MET EINDGEBRUIKER

LEES DEZE LICENTIE NAUWKEURIG DOOR, ALVORENS HET ZEGEL OP HET SPELPAKKET TE VERBREKEN. DOOR HET ZEGEL TE VERBREKEN, ACCEPTEERT U DAT U GEBONDEN BENT AAN DE VOORWAARDEN VAN DEZE LICENTIE. ALS U DE BEPALINGEN VAN DEZE LICENTIE NIET ACCEPTEERT, OPEN DAN HET SPELPAKKET NIET EN BRENG HET DIREKT ONGEOPEND TERUG NAAR HET VERKOOPPUNT, WAAR U UW GELD TERUGKRIJGT.

1. Licentie: De programmatuur in dit pakket (hieronder "Software" genoemd), ongeacht de media waarop het gedistribueerd wordt, wordt u ter beschikking gesteld door Acclaim Entertainment, Inc. en door de houders van het eigendomsrecht (de licentiegevers) van auteursrechtelijk beschermde gegevens en handelsmerken die mogelijk in de Software opgenomen zijn. U bent eigenaar van het medium waarop de Software is opgenomen, maar ACCLAIM en de licentiegevers van ACCLAIM (gezamenlijk omschreven als "ACCLAIM") behouden het eigendomsrecht van de Software en de bijbehorende documentatie. Het is U toegestaan de Software op één computer te gebruiken en het is u toegestaan een reservekopie in machine leesbare vorm te maken. Op deze kopie moeten de mededeling omtrent het auteursrecht van ACCLAIM en andere eigendomsrechtelijke verklaringen die op de oorspronkelijke kopie van de Software staan gekopieerd worden.
2. Beperkingen en Beëindiging: De Software bevat auteursrechtelijk beschermde gegevens, vakgeheimen en gegevens over gedeponeerde handelsmerken. Ter bescherming hiervan, tenzij dit toegestaan is door wetgeving die hierop van toepassing is, is het u niet toegestaan om de Software te (a) decompileren, na te bouwen, uit elkaar te nemen, of op een ander manier te herleiden naar een menselijk waarneembare vorm; (b) te modificeren, via een netwerk uit te zenden, te verhuren, te lenen, te leen te geven, te distribueren of een afgeleide versie gebaseerd op de Software of een gedeelte ervan te maken; of (c) de Software elektronisch of over een netwerk, van de ene computer naar de andere over te zenden. U mag deze licentie te allen tijde beëindigen door de Software, de bijbehorende documentatie en alle kopieën daarvan te vernietigen. Indien u zich niet aan de bepalingen van deze licentie houdt, wordt deze onmiddellijk en zonder hiervan vooraf kennis te geven door ACCLAIM beëindigd. Na beëindiging moet de Software, de bijbehorende documentatie en alle kopieën daarvan vernietigd worden.
3. Garantiebeperkingen en uitsluitingen:

   (a) ACCLAIM garandeert de oorspronkelijke koper, dat de tastbare media waarop de Software vastgelegd is, bij normaal gebruik vrij zijn van fabricage en/of materiaalfouten, gedurende een periode van negentig (90) dagen na de datum van aanschaf, zoals aangetoond op het aankoopbewijs. De volle omvang van de aansprakelijkheid van ACCLAIM en uw exclusief verhaal houdt in dat ACCLAIM naar eigen keuze de media die niet voldoen aan de beperkte garantie van ACCLAIM, zal repareren of vervangen indien deze voorzien van aankoopbewijs en voldoende gefrankeerd, naar de afdeling klantenservice van ACCLAIM gezonden worden. Deze garantie is niet van toepassing als het defect aan de media ontstaan is door onvoorzichtigheid, misbruik of onoordeelkundig gebruik. ENIGE STILZWIJGENDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DE VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL, ZIJN BEPERKT TOT BOVENGENOEMDE PERIODE VAN NEGENTIG (90) DAGEN VANAF DE AANKOOPDATUM.

   (b) U erkent uitdrukkelijk dat u de Software op eigen risico gebruikt. De Software en bijbehorende documentatie zijn zoals ze worden geleverd, zonder enige garantie van welke aard dan ook. ACCLAIM ERKENT GEEN AANSPRAKELIJK VOOR ENIGE GARANTIES, UITDRUKKELIJK OF STILZWIJGEND, WAARONDER, MAAR NIET BEPERKT TOT, DE STILZWIJGENDE GARANTIES VOOR VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL. ACCLAIM GARANDEERT NIET DAT DE FUNCTIES IN DEZE SOFTWARE ONONDERBROKEN WERKEN OF DAT ZE VRIJ VAN FOUTEN ZIJN, OF DAT DEFECTEN IN DE SOFTWARE VERHOLPEN ZULLEN WORDEN EN EVENMIN WORDT HET EFFECT VAN HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE OF BIJBEHORENDE DOCUMENTATIE MET BETREKKING TOT JUISTHEID, NAUWKEURIGHEID, BETROUWBAARHEID, COURANTHEID OF ANDERS GEGARANDEERD. MONDELINGE OF SCHRIFTELIJKE DOOR ACCLAIM GEGEVEN INFORMATIE OF ADVIES BETEKENT GEEN GARANTIE OF WIJZIGT OP GEEN ENKELE WIJZE DE INHOUD VAN DEZE GARANTIE. INDIEN DE SOFTWARE DEFECTIEF MOCHT BLIJKEN, NEEMT U (EN NIET ACCLAIM) DE KOSTEN OP VOOR DE NODIGE SERVICE, REPARATIE OF CORRECTIE.

   (c) ONDER GEEN VOORWAARDE, ZELFS IN GEVAL VAN NALATIGHEID, KAN ACCLAIM OF KUNNEN DIRECTIELEDEN, FUNCTIONARISSEN, WERKNEMERS OF AGENTEN VAN ACCLAIM AANSPRAKELIJK GEHOUDEN WORDEN VOOR ENIGE INCIDENTELE, INDIRECTE, SPECIALE SCHADE OF GEVOLGSCHADE (WAARONDER SCHADE DOOR VERLIES AAN WINST, ONDERBREKING VAN BEDRIJFSTIJD, VERLIES VAN BEDRIJFSINFORMATIE EN DERGELIJKE) DIE VOORTVLOEIT UIT HET GEBRUIK, VERKEERD GEBRUIK, OF ONVERMOGEN TOT GEBRUIK VAN DE SOFTWARE OF BIJBEHORENDE DOCUMENTATIE, ZELFS ALS ACCLAIM INGELICHT IS OVER DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE. In geen geval zal de totale geldelijke verplichting van ACCLAIM aan u voor alle schade, verlies en reden tot actie (hetzij vanwege de overeenkomst, hetzij vanwege benadeling (waaronder nalatigheid) of anders), meer zijn dan het bedrag dat u betaald hebt voor de Software.

   (d) Sommige staten staan uitsluitingen of beperkingen van stilzwijgende garanties of van schade niet toe, dus de hierboven genoemde beperkingen zijn misschien niet op u van toepassing. Deze garantie geeft u specifieke rechten en misschien heeft u nog andere rechten, die van staat tot staat kunnen variëren.
4. Inlichtingen, technische hulp: Indien u vragen heeft over deze overeenkomst, kunt u schriftelijk contact met ons opnemen op het volgende adres:

   ACCLAIM Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Road Knightsbridge Londen SW3 1JJ ENGELAND

Raadpleeg voor technische hulp de ingesloten technische bijlage. Indien uw Software na afloop van de periode van 90 dagen beperkte garantie gerepareerd moet worden, neemt u contact op met de afdeling consumentenservice op het telefoonnummer dat hieronder vermeld wordt. U krijgt dat een geschatte prijsopgave voor de reparatie en u krijgt advies voor het verzenden van uw Software.

ACCLAIM Hotline/Consumentenservice +44 (0)171 344 5000



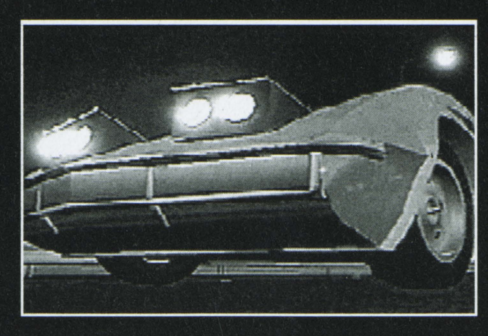
Het Verhaal

Het is het jaar 1997. In Los Angeles is het midden in de nacht. In het algemeen ziekenhuis aan de rand van de stad, heeft een massamoord plaats gehad. De dader is de directeur van het ziekenhuis, Richter Harris. Hij houdt een aantal patiënten in gijzeling en heeft zich ergens in het ziekenhuis met hen opgesloten. De politie kan niet binnendringen en moet machteloos toekijken. Laura Harris, de enige dochter van Richter, wordt van de toestand op de hoogte gebracht en haast zich van San Fransisco naar LA. Nu rijdt ze helemaal alleen naar het droeve toneel in de gronden van het ziekenhuis.. Is Laura in staat te ontraadselen waarom haar vader een totaal ander mens is geworden?

Minimum Systeemvereisten

- *486 DX2/66 MHz PC*
- *8 MB RAM, double-speed CD-ROM drive*
- *4 MB vrije schijfruimte*
- *DOS 5.0 of hoger*
- *1 MB VESA compatible SVGA videokaart*
- *Sound Blaster en 100% compatible geluidskaarten ondersteund*







INSTALLATIE

Noot: *D™ bestaat uit 2 CD-ROM disks. Deze moeten na elkaar gebruikt worden om het spel af te kunnen maken. D™ kan direct van de CD-ROM speler gespeeld worden, maar er is 4 MB vrije schijfruimte nodig om bepaalde programmabestanden op de harde schijf te installeren.*

1. *Zet je computer aan. Leg de eerste disk van D™ in de CD-ROM speler, (gebruik indien nodig een diskhouder).*

2. *Type bij de DOS prompt **(C:\>)**, de letter die correspondeert met de CD-ROM speler op je computer (meestal D of E), gevolgd door een dubbele punt (:), druk dan op de ENTER toets.*

3. *Type bij de **D:\>** of **E:\>** prompt **INSTALL** [Enter].*

4. *Het D™ installatieprogramma wordt uitgevoerd. Volg de aanwijzingen op het scherm om D™ op je harde schijf te installeren.*

5. Als D™ geïnstalleerd is, kijk je eerst of je in de directory van D™ bent, type dan ***‘LAURA’*** *[Enter] bij de* ***‘C:\ACCLAIM\D>’*** *prompt om het spelprogramma te draaien.*

Als je moeilijkheden ondervindt bij het draaien van D™, raadpleeg dan de bij dit spel ingesloten Technische Bijlage.

BEGINNEN

Na de introductie verschijnt het Titelscherm. Druk bij het Titelscherm op ***ENTER****. Nu ben je klaar om op onderzoek te gaan. Er wacht je in het ziekenhuis een verschrikkelijke geheim...*



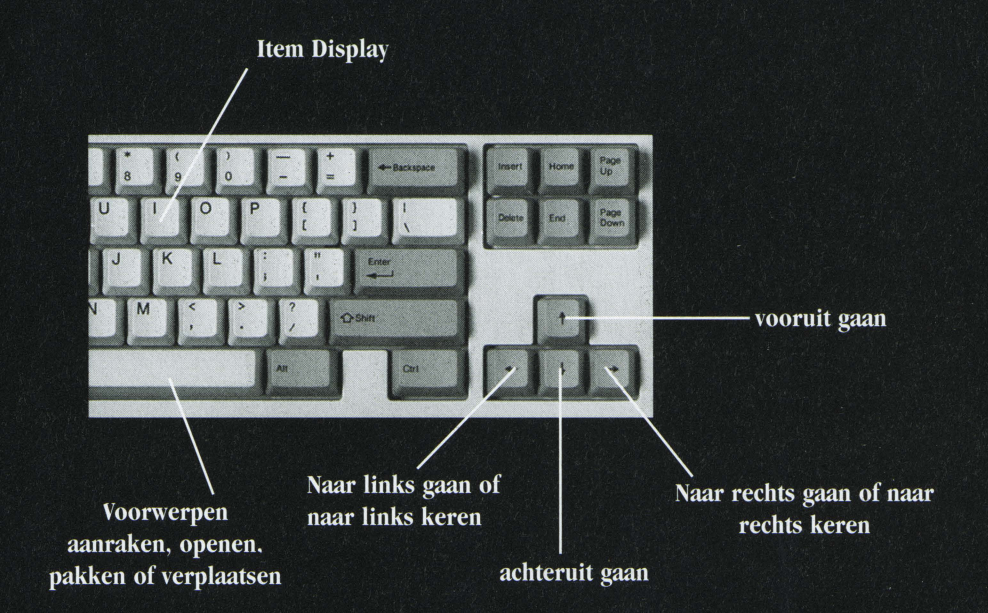
DE BESTURING

Item display

*De voorwerpen worden met gebruik van de I TOETS op het scherm gebracht. Druk op de **NAAR LINKS** en **NAAR RECHTS PIJLTJESTOETSEN** om de voorwerpen te scrollen. De item display kan met de **ESCAPE TOETS** weer afgezet worden.*

ACTIE

*Overal in het spel zijn voorwerpen te vinden, die op verschillende manieren gemanipuleerd kunnen worden. Ze kunnen in je voordeel of in je nadeel werken, dus kijk uit! De **SPATIEBALK** wordt gebruikt om voorwerpen aan te raken, te openen, te pakken of te verplaatsen. Gebruik de **PIJLTJESTOETSEN** op het toetsenpaneel om in de gewenste richting te gaan.*


Item Display
vooruit gaan
Voorwerpen
aanraken, openen,
pakken of verplaatsen
Naar links gaan of
naar links keren
achteruit gaan
Naar rechts gaan of naar
rechts keren



Een Toelichting Op De Regels

1) Tijdslimiet

Omwille van het verhaal, is de speeltijd tot twee uur beperkt. Laura, de heldin van ons verhaal, gaat het ziekenhuis om 2 uur binnen, maar om 5 uur wordt de andere wereld afgesloten, dus het spel wordt beëindigd. Hou dus bij het spelen goed de tijd in de gaten. Noot: Gezien de tijdslimiet, kan het spel niet voor later gebruik bewaard worden.

2) Steeds weer een andere afloop

Dit spel kan op diverse manieren aflopen, hoe het afloopt hangt af van welke actie onze heldin onderneemt. We hopen dat je het niet opgeeft en dat je doorspeelt totdat de woorden "THE END" verschijnen.

3) Een set van twee CDs

Dit spel is op twee CDs opgenomen, dus je

moet onder het spel de CD eenmaal wisselen. Volg bij het wisselen van de CDs de instructies op het scherm..

Voorwerpen Pakken en Gebruiken

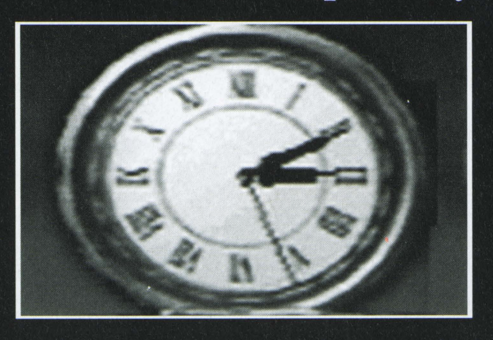
Wanneer er een voorwerp dat nodig is aangetroffen wordt, wordt het automatisch gepakt.

- *Breng om een voorwerp te gebruiken, eerst de voorwerpen met gebruik van de **I TOETS** op het scherm, selecteer het te gebruiken voorwerp met de naar links en naar rechts pijlen en druk dan op de **SPATIEBALK**.*

Laura heeft vanaf het begin de volgende voorwerpen in bezit:

***De klok:** Geeft de huidige tijd aan.*

***De compact:** Geeft de speler aanwijzingen voor het spel.*







Het spel op pauze zetten

*Druk op de **ESCAPE** toets om het spel op pauze te zetten. Dan verschijnt het pauze scherm met de volgende opties:*

Continue

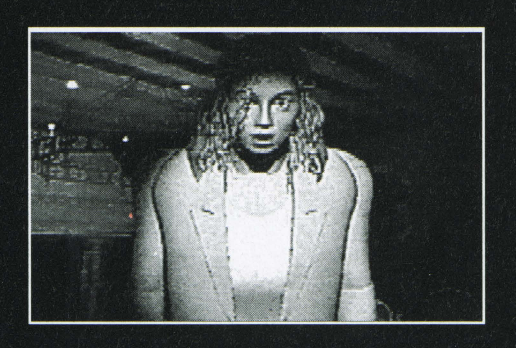
*Om nadat je het spel op pauze gezet hebt weer verder te spelen, licht je met de pijltjestoetsen **Continue** uit en druk je op de **ENTER** toets. Dan begint het spel weer op het punt waar je gebleven was toen het spel op pauze gezet werd.*

Quit

*Om met D™ op te houden en naar het besturingssysteem terug te keren, licht je met gebruik van de pijltjestoetsen **QUIT** uit en druk je op de **ENTER** toets. Je verlaat het spelprogramma en je keert terug naar de DOS prompt **(C:>)**.*

Zo Beleef Je Het Meeste Plezier Aan Het Spel

Om 120% plezier aan D van Saturn™ te beleven, moet je de kamer zo donker mogelijk maken, sluit de gordijnen en doe het licht uit. (Het is het beste om op een donkere avond te spelen!!) Zet het geluid harder (Als je midden in de nacht speelt, moet je wel een hoofdtelefoon opzetten, om de mensen in de buurt niet te storen.) Kun je alle problemen oplossen, voordat de deur naar de andere wereld dichtgaat?



D TECHNICAL SUPPLEMENT

If you are experiencing any problems with D™, please take some time to read this technical supplement before calling our technical support number.

Your video card must be VESA 1.2 compliant or greater. If the manufacturer of your video card supplies you with a VESA driver, please use this in conjunction with Scitech Software's Universal VESA driver (UNIVBE). This file is located in the C:\ACCLAIM\D directory. Run UVCONFIG.EXE to create a UNIVBE.DRV file. If the full motion videos still does not play, then your video card is probably not VESA 1.2 compliant. Contact your video card's manufacturer and inquire about VESA support.

If you are still experiencing problems with your video card, please contact Acclaim's Technical Support line for the latest release dates on possible patches.

MEMORY MANAGEMENT

D™ was thoroughly tested before its release. If you are having problems with D™, they are most likely related to how your memory is allocated. Outlined below are some procedures for configuring your computer's memory.

Most personal computers are shipped from the factory with the memory configured to run productivity software. Entertainment software frequently requires a more robust memory configuration. For D™ to function properly, we recommend that MS-DOS have a total of at least 500K of conventional memory available. The more conventional memory the merrier, but we have had success in running D™ at this setting. You can check the amount of memory you have by typing **MEM** [enter] at the DOS prompt **(C:\>)**. The number after "Largest executable program size" is the amount of conventional memory you currently have.

If you are experiencing any type of memory error (i.e. memory allocation, fatal errors, etc.), please execute the following instructions:

- If you are using MS-DOS 6.2 or higher, you can solve your memory problems by rebooting the computer and pressing the F8 key when the screen displays **"STARTING MS-DOS"**. DOS will ask you to confirm all of the drivers that need to be loaded and processed in your **CONFIG.SYS** and **AUTOEXEC.BAT** files. If you are uncertain as to which drivers should be loaded, refer to the **CONFIG.SYS** and **AUTOEXEC.BAT** file examples in this supplement, and/or to your hardware manuals. Note that you may also use a DOS boot disk to simplify the D start up process. Refer to the next section.

DOS BOOT DISK INSTRUCTIONS

Using a DOS boot disk allows you to free up more memory without altering the **CONFIG.SYS** and **AUTOEXEC.BAT** files on your hard drive. Booting your computer from a DOS disk does not prohibit you from accessing your hard drive, but provides you another method of configuring your memory.

After you create a DOS boot disk, you will copy your **CONFIG.SYS** and **AUTOEXEC.BAT** files onto the boot disk and modify these copies. Use this method to avoid altering the **CONFIG.SYS** and **AUTOEXEC.BAT** files on your hard drive, which might affect your memory configuration for running other applications.

WARNING: If you are unsure about how to create a boot disk or feel anything less than 100% confident about doing so, please do not undertake this without assistance. Please refer to our Technical Support number if you need assistance.

If you are using MS-DOS 5.0 or if you have device drivers that need to be loaded (i.e. soundcard, CD-ROM, the **HIMEM.SYS** driver for upper memory, etc.) then you will need to create a boot disk. Your goal is to have more than 500K of conventional memory available. [Once you have created your boot disk and rebooted your computer, to check how much memory is available, type **MEM** [enter] at the DOS prompt **(C:\>)**.]

1. In order to create a boot disk, you will need a blank formatted disk for your **A:\>** drive. Please remember to back up your startup files **(AUTOEXEC.BAT&CONFIG.SYS)** before undertaking the proposed changes. Your hard drive will not operate properly without these files. If your computer starts up automatically with another program (i.e. windows, dosshell, etc.) you will have to exit from this program. After doing so, you should see the following prompt: **C:\>**
2. Insert the blank formatted diskette in the A drive and at the **C:\>** prompt, type SYS A: [enter]
   The screen should display **SYSTEM TRANSFERRED**. Remember: It is very important that you use the **A:\>** drive for the boot disk. Booting from the **B:\>** drive will not work.
3. Type: **COPY C:\CONFIG.SYS A:** [enter]
   The screen should read 1 file copied.
   Type: **COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:** [enter]
   The screen should read 1 file copied.
4. Now we have to edit your startup files **(CONFIG.SYS** and **AUTOEXEC.BAT)** on the boot disk in order for the boot disk to work. To simplify this process, you may wish to make a printout of your current startup files. You may then use your printout of the startup files as a reference sheet.
   You will need to remove any extraneous drivers and TSR/memory resident programs; i.e. mouse drivers, anti-virus TSRs, disk caching programs, etc. DO NOT use SPEED DRIVE by Symantec. This may cause problems when running the game.

5. Switch over to the **A:\>** drive by typing A: [enter]
   Type **EDIT A:\CONFIG.SYS** [enter]
   The contents of your **CONFIG.SYS** file should appear on your screen.
   The CD-ROM driver, located in the **CONFIG.SYS** file, will normally contain the driver name (i.e. **SBCD.SYS, SLCD.SYS, CDMKE.SYS, CDRVR.SYS,** etc.) followed by the device name of your CD-ROM (i.e. **/D:MSCD001, SLCD000**). Please exclude the mouse driver, **SETVER.EXE, SMARTDRV.EXE** and the windows' **IFSHLP.SYS** drivers.
   Below is an example of what an ideal D CONFIG.SYS file looks like:

   [CONFIG.SYS]
   DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
   DEVICE=C:\SLCD.SYS /D:SLCD000 /F:1 /N:1 (your CD-ROM driver should look similar to this)
   FILES=40
   BUFFERS=20,0
   STACKS=9,256
   DOS=HIGH,UMB
   DEVICE=??????????? (certain soundcards require a line in the config.sys. If you are uncertain as to whether or not you require this line , please refer to your soundcard manuals, your original config.sys or manufacturer for further details)
   NOTE: While it is important that your file have the same basic line headings, (i.e., DEVICE=C:\???????), the particular configuration will vary for each computer.
6. You should delete and/or add whatever lines are needed to conform to this example. When you are finished making the necessary changes, you may save the file and exit by pressing the **Alt + F** keys to pull down the file menu, then typing **X** to exit and **Y** to save.
7. Now you need to edit your **AUTOEXEC.BAT** files as well. To do so, type:
   EDIT A:\AUTOEXEC.BAT [enter]
   The contents of your **AUTOEXEC.BAT** file should appear on your screen.
   The soundcard settings, in the **AUTOEXEC.BAT** file, will usually contain the line **SET BLASTER=A??? I? D? T?**, where **"?"** is the number your particular computer uses (refer to the printout of your own startup files).
   Below is an example of what an ideal D **AUTOEXEC.BAT** file looks like:

   [AUTOEXEC.BAT]
   PATH=C:\DOS
   SET TEMP=C:\DOS
   SET BLASTER=A220 I5 D1 T1 (your soundcard setting should look similar to this one)
   C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:SLCD000 (your MSCDEX line should look similar to this one)
   C:CD\ACCLAIM\D (or whichevery directory you have installed 'D into)
   LAURA
8. You should delete and/or add whatever lines are needed to conform to this example. After you are finished, you may save the file and exit by pressing the **Alt + F** keys to pull down the file menu, then typing **X** to exit and **Y** to save.

Congratulations, you have just made a DOS boot disk. To use it, just reboot the computer by pressing **Ctrl+Alt+Delete**. Leave the disk in drive A. You should now have your memory correctly configured to play D.

TROUBLESHOOTING

COMMON QUESTIONS

Q: I have a multiple CD-ROM drive changer and when the game asks for the second CD, it doesn't work. Why is that?

A: D was designed to work with only one CD-ROM drive letter in order to avoid potential compatibility problems. If you installed the game from the E drive, then the game must always be run with the D CD-ROM in the E drive.

Q: I have a 100% compatible sound card, but I'm not getting any sound. I don't get it!

A: If your sound card is not listed on the box, but is 100% compatible with one of the cards listed, it may have to be put into Sound Blaster emulation mode. Please consult your sound card manual for more information. Or, make certain that there are no IRQ conflicts with the sound card. The digital speech in the game will not be able to play if such a conflict is present. Run the SOUND.BAT program located in the D directory. Make sure that after you configure the soundcard, the program verifies that the soundcard was configured successfully.

Q: D™ occasionally locks up. What can I do to alleviate this problem?

A: You may be loading other software that is not compatible with D™. Try running the system from a boot disk. Or, you may not be meeting all the system requirements. Please take note of the requirements listed on the box. You will not be able to play the game unless you meet the minimum requirements. Make sure that all the drivers in your system are up to date.
You can also try to change the drivers for your soundcard by running SOUND.BAT in the D directory. Using an incorrect driver will crash the game.
Note for Ensoniq Soundscape/Reveal SFX32 users: If you are having problems configuring your soundcard, try choosing the "Creative Labs Sound Blaster and 100 % compatibles" driver in the **SETSOUND** screen. Make sure that the soundcard has been put in FM emulation mode.
D is not compatible with the IBM Blue Lightning processor and the NEXGEN Nx586 processor. These processors will cause the game to freeze.

Q: The game is running slowly on my system. How can I speed it up?

A: If D™ is running slowly on your system, read the following information:

- This game is highly dependent upon the speed of your CD-ROM drive and video card. Make sure that all the drivers in your system are up to date and set up correctly.
- Your CD-ROM drive must be MPC Level 2 compliant. This means that it must support a data transfer rate of 300kbps.
- Make sure that you have at least 256Kb of cache.
- Try using a boot disk to free up some memory. (Refer to the DOS Boot Disk Instructions in this technical supplement.)

Q: I can't start the game in Windows 95. How can I make it work?

A: The game is set up so that it will run in DOS 7.0 (real mode) automatically.. When you double click LAURA.EXE, Windows 95 will exit and and run the MSCDEX line for your CD-ROM drive. It will then automatically run LAURA.EXE. If the MSCDEX line is not executed, gameplay will not begin and Windows 95 will restart. To resolve this problem, follow these instructions:

- If you are in DOS, go to the **C:\WINDOWS** directory and type:
  EDIT DOSSTART.BAT <ENTER>
- If you are in Windows 95, click on the START button, then click on RUN. At the prompt, type:
  NOTEPAD C:\WINDOWS\DOSSTART.BAT <ENTER>
  You should see a line which is similar to this one:
  C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /V /M:15
  If this line is not present, then you must enter it manually. This line will vary from system to system. Please refer to your **AUTOEXEC.BAT** file for the correct settings. Once you have entered the correct settings, save the file and have fun playing D™.

Q: Why does the game crash when I play D™ through MS Windows, Windows NT, IBM OS/2 ?

A: Multi-tasking environments such as these can conflict with D™ in their use of memory and other system resources. We recommend playing D™ directly from DOS, and not through any other operating environment.

ACCLAIM TECHNICAL SUPPORT

PHONE SUPPORT

Acclaim's Technical Support Department can be reached at **(516) 759-7800 Monday - Friday from 9 AM to 7PM Eastern Standard Time.** If, after reviewing this technical supplement, you are still experiencing problems with D™, please read this section and call us. We have a staff of technicians ready to assist you with any problems you may have. PCs today can have many different hardware and software combinations. Because of this, we may need to refer you to a computer company, hardware manufacturer, or system software publisher in order to properly configure your system. When you do call us, please try to be near your computer. It would be very helpful to have access to a fax machine. Please have the following information ready:

- A listing of your computer type and hardware contents. To be more specific, we need the make and model of the video card and CD-ROM drive.
- The DOS version and the type, if any, of disk compression software. (i.e. Stacker, DoubleSpace, Superstor, etc..)
- The contents of your CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT files.
- The contents of the MEM statement. This command displays the current amount of available memory.
- The EXACT error message displayed (if any).
- The brand of sound card, the IRQ, I/O address and DMA setting of that card. (You can find this information in the AUTOEXEC.BAT. Just type:
  EDIT AUTOEXEC.BAT [enter]
  You should notice a line that looks like this:
  SET BLASTER=A220 I5 D1 T6
  The number following the "A" is the sound card's address, "I" is the interrupt, and "D" is the DMA.

TECHNISCHES BEGLEITHEFT ZU D

Wenn beim Betreiben von D™ Probleme auftreten, nimm Dir bitte die Zeit, dieses technische Begleitheft zu lesen, bevor Du unseren Kundendienst anrufst.

Deine Videokarte muß mindestens mit VESA 1.2 kompatibel sein. Falls Du mit Deiner Karte einen VESA-Treiber erhalten hast, dann benutze ihn bitte in Verbindung mit dem Universal-VESA-Treiber (UNIVBE) von Scitech Software. Diese Datei befindet sich im Verzeichnis C:\ACCLAIM\D. Zum Erstellen einer UNIVBE.DRV-Datei mußt Du UVCONFIG.EXE betreiben. Wenn die Videosequenzen trotzdem nicht abgespielt werden können, ist Deine Videokarte wahrscheinlich nicht mit VESA 1.2 kompatibel. Vom Hersteller Deiner Videokarte erhältst Du Informationen zur VESA-Unterstützung.

Solltest Du immer noch Probleme mit Deiner Videokarte haben, kannst Du vom technischen Kundendienst von Acclaim Informationen zu den neuesten Produkten anfordern, die Abhilfe schaffen.

SPEICHERVERWALTUNG

D™ wurde vor der Veröffentlichung gründlich getestet. Falls beim Betreiben von D™ Probleme auftreten, liegt das wahrscheinlich an Deiner Speicherzuteilung. Lies bitte den folgenden Abschnitt, bevor Du den Speicher Deines Computers konfigurierst.

PCs verlassen den Hersteller in der Regel mit einer für den Betrieb von Produktivitätssoftware eingerichteten Speicherkonfiguration. Unterhaltungssoftware benötigt jedoch eine robustere Speicherkonfiguration. Wir empfehlen daher, zum Betrieb von D™ unter MS-DOS mindestens 500 KB Grundspeicher zur Verfügung zu stellen. Je mehr Grundspeicherkapazität verfügbar ist, desto besser ist es natürlich, aber wir haben mit dieser Einstellung für D™ gute Erfahrungen gemacht. Du prüfst, wieviel Speicherplatz zur Verfügung steht, indem Du hinter dem DOS-Systemzeichen **(C:\>) MEM** eingibst und die Eingabetaste betätigst. Die Zahl hinter der Zeile "Maximale Größe für ausführbares Programm" zeigt den zur Zeit verfügbaren Speicherplatz.

Falls Speicherfehler auftreten (z.B. "Memory allocation", "Fatal errors" usw.), richte Dich bitte nach der folgenden Anleitung:

- Wenn Du MS-DOS 6.2 oder eine höhere Version verwendest, löst Du die Speicherprobleme Deines Computers, indem Du ihn erneut startest und die Funktionstaste F8 betätigst, sobald die Zeile **"MS-DOS WIRD GESTARTET"** auf dem Bildschirm erscheint. DOS fordert Dich dann auf, die für Deine **CONFIG.SYS**- und **AUTOEXEC.BAT**-Dateien gewünschten Treiber zu bestätigen. Wenn Du nicht sicher bist, welche Treiber Du laden solltest, vergleiche Deine Dateien mit den Beispielen für **CONFIG.SYS** und **AUTOEXEC.BAT** in diesem Begleitheft und/oder in Deinem Benutzerhandbuch. Du kannst den Ladevorgang von D™ auch vereinfachen, indem Du eine DOS-Bootdiskette benutzt. Lies dazu bitte den nächsten Abschnitt.

ANLEITUNG ZUM ERSTELLEN EINER DOS-BOOTDISKETTE

Der Einsatz einer DOS-Bootdiskette erlaubt Dir, zusätzlichen Speicherplatz zur Verfügung zu stellen, ohne die **CONFIG.SYS**- und **AUTOEXEC.BAT**-Dateien auf Deiner Festplatte zu verändern. Das Booten Deines Computers mit Hilfe einer DOS-Diskette hindert Dich nicht daran, auf Deine Festplatte zuzugreifen, sondern bietet Dir einfach eine weitere Methode, den Speicherplatz zu konfigurieren.

Kopiere Deine **CONFIG.SYS**- und **AUTOEXEC.BAT**-Dateien auf Deine DOS-Bootdiskette, und modifiziere dann diese Kopien. Auf diese Weise bleiben die Dateien auf Deiner Festplatte unverändert, und Du vermeidest Probleme mit der Speicherkonfiguration beim Betreiben anderer Programme.

ACHTUNG: Wenn Du nicht sicher bist, wie eine Bootdiskette erstellt wird, oder Dir das Erstellen einer Bootdiskette ohne Hilfe nicht zutraust, setze Dich bitte mit unserem Kundendienst in Verbindung.

Wenn Du MS-DOS 5.0 verwendest oder zusätzliche Treiber laden mußt (z.B. für Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, den **HIMEM.SYS**-Treiber für den oberen Speicher usw.), brauchst Du eine Bootdiskette. Dein Ziel ist es, mehr als 500 KB Grundspeicher zur Verfügung zu haben. [Wenn Du Deine Bootdiskette erstellt und den Computer gebootet hast, solltest Du die Menge des verfügbaren Speicherplatzes überprüfen, indem Du hinter dem DOS-Systemzeichen **(C:\>) MEM** eingibst und die Eingabetaste betätigst.]

1. Zum Erstellen einer Bootdiskette benötigst Du eine formatierte Leerdiskette für Dein Laufwerk **A:\>**. Bitte erstelle eine Sicherungskopie Deiner Systemstartdateien **(AUTOEXEC.BAT & CONFIG.SYS)**, bevor Du die beabsichtigten Änderungen vornimmst. Deine Festplatte würde ohne diese Dateien nicht richtig funktionieren. Wenn Dein Computer automatisch mit einem anderen Programm startet (z.B. Windows, DOSshell usw.), mußt Du dieses Programm abbrechen. Danach sollte das folgende Systemzeichen erscheinen: **C:\>**
2. Lege die formatierte Leerdiskette in das Laufwerk A, gib nach dem Systemzeichen **(C:\>) SYS A:** ein, und drücke die Eingabetaste.
   Auf dem Bildschirm sollte nun die Nachricht **SYSTEM TRANSFERRED (System übertragen)** erscheinen. Hinweis: Du mußt für die Bootdiskette das Laufwerk **A:\>** verwenden. Von Laufwerk **B:\>** ist das Booten nicht möglich.
3. Gib folgendes ein: **COPY C:\CONFIG.SYS A:** [Eingabetaste]
   Die Bildschirmnachricht "1 file copied" (Eine Datei kopiert) erscheint.
   Gib folgendes ein: **COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:** [Eingabetaste]
   Die Bildschirmnachricht "1 file copied" (Eine Datei kopiert) erscheint.
4. Als nächstes solltest Du Deine Startdateien **(CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT)** auf der Bootdiskette bearbeiten, damit die Bootdiskette richtig funktioniert. Du vereinfachst Dir diese Aufgabe, indem Du die Liste Deiner vorhandenen Startdateien ausdruckst und zur Übersicht benutzt.
   Du solltest alle zusätzlichen Treiber und im Speicher residenten Programme (TSRs) entfernen, also Maustreiber, Anti-Virus-TSRs, Disk-Caching-Programme usw. BENUTZE AUF KEINEN FALL SPEED DRIVE von Symantec. Dieses Programm kann Probleme beim Betreiben des Spiels verursachen.
5. Wechsle zu Laufwerk **A:\>**, indem Du A: eingibst und die Eingabetaste drückst.
   Gib **EDIT A:\CONFIG.SYS** ein, und betätige die Eingabetaste.
   Das Inhaltsverzeichnis Deiner **CONFIG.SYS**-Datei sollte nun auf dem Bildschirm erscheinen.
   Der CD-ROM-Treiber in der **CONFIG.SYS**-Datei enthält in der Regel den Treibernamen (z.B. SBCD.SYS, SLCD.SYS, CDMKE.SYS, CDRVR.SYS usw.), gefolgt vom Namen Deines CD-ROM-Laufwerks (z.B. /D:MSCD001, SLCD000). Bitte deaktiviere den Maustreiber, **SETVER.EXE, SMARTDRV.EXE** und den Windows-Treiber **IFSHLP.SYS**.
   Die ideale CONFIG.SYS-Datei für D™ sieht folgendermaßen aus:

   [CONFIG.SYS]
   DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
   DEVICE=C:\SLDC.SYS /D:SLDC000 /F:1 /N:1 (Dein CD-ROM-Treiber sollte ähnlich aussehen)
   FILES=40
   BUFFERS=20,0
   STACKS=9,256
   DOS=HIGH,UMB
   DEVICE=???? (Bestimmte Soundkarten erfordern einen Eintrag in der Config.Sys-Datei. Wenn Du nicht sicher bist, ob Du diesen Eintrag brauchst, lies bitte das Handbuch Deiner Soundkarte oder Deine ursprüngliche Config.Sys-Datei, oder frage den Hersteller der Soundkarte um Rat).
   HINWEIS: Obwohl Deine Datei die gleichen Zeilenanfänge haben sollte (z.B. DEVICE=C:\?????), unterscheiden sich die Konfigurationsdetails für jeden Computer.
6. Du solltest Zeilen löschen und/oder einfügen, so daß Deine Datei diesem Beispiel entspricht. Sobald Du die nötigen Änderungen vorgenommen hast, sichere die Datei, und verlasse sie, indem **Du Alt + D** gleichzeitig drückst, um das Dateimenü aufzurufen. Gib B ein, um die Datei zu verlassen, und S, um sie zu sichern.
7. Du solltest nun auch die **AUTOEXEC.BAT**-Datei überarbeiten. Gib dazu folgendes ein:
   EDIT A:\AUTOEXEC.BAT [Eingabetaste]
   Der Inhalt Deiner **AUTOEXEC.BAT**-Datei sollte auf dem Bildschirm erscheinen.
   Die Soundkarteneinstellungen in der **AUTOEXEC.BAT**-Datei enthalten in der Regel die Zeile **SET BLASTER=A??? I? D? T?**, wobei **"?"** für die Zahl steht, die Dein Computer benutzt (Du findest sie auf dem Ausdruck Deiner Startdateien).

Die ideale AUTOEXEC.BAT-Datei für D™ sieht folgendermaßen aus:

[AUTOEXEC.BAT]
PATH=C:\DOS
SET TEMP=C:\DOS
SET BLASTER=A220 I5 D1 T1 (Deine Soundkarteneinstellung sollte ähnlich aussehen)
C:\DOS\MSCDEX.EXE/D:SLCD000 (Deine MSCDEX-Zeile sollte ähnlich aussehen)
C:CD \ACCLAIM\D (oder das Verzeichnis, in dem Du "D" installiert hast)
LAURA

8. Du solltest nun diesem Beispiel entsprechend Zeilen löschen und/oder einfügen. Wenn Du damit fertig bist, sicherst Du die Datei und verläßt sie, indem **Du Alt + D** drückst, um das Dateimenü aufzurufen. Gib B ein, um die Datei zu verlassen, und S, um sie zu sichern.

Herzlichen Glückwunsch - Du hast soeben eine DOS-Bootdiskette erstellt. Um sie zu benutzen, bootest Du Deinen Computer, indem Du **Strg+Alt+Lösch** betätigst. Lasse die Diskette im Laufwerk A. Damit solltest Du eine geeignete Speicherbelegung zum Betreiben von D™ haben.

PROBLEMLÖSUNGEN

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F: Meine Soundkarte ist zu 100% kompatibel, aber es ist kein Sound zu hören. Warum nicht?

A: Wenn Deine Soundkarte nicht in unserer Liste erscheint, aber zu 100% mit einer der Karten der Liste kompatibel ist, mußt Du wahrscheinlich den SoundBlaster-Emulationsmodus einschalten. Eine Anleitung dazu findest Du im Handbuch zu Deiner Soundkarte. Du solltest auch prüfen, daß keine IRQ-Konflikte mit Deiner Soundkarte vorliegen. Die digitalisierte Sprache in diesem Spiel wird im Fall eines solchen Konflikts nicht abgespielt. Betreibe das Programm SOUND.BAT aus dem D-Verzeichnis. Vergewissere Dich, daß dieses Programm nach der Soundkartenkonfiguration bestätigt, daß die Soundkarte korrekt konfiguriert worden ist.

F: D™ bleibt gelegentlich stecken. Was kann ich tun, um dieses Problem zu lösen?

F: Wahrscheinlich lädt Dein Computer andere Software, die nicht mit D™ kompatibel ist. Versuche, das System mit einer Bootdiskette zu starten. Es ist auch möglich, daß Dein System nicht alle Voraussetzungen erfüllt. Bitte beachte die Liste der Systemvoraussetzungen auf der Spielpackung. Du kannst das Spiel nicht betreiben, wenn Dein System nicht den Mindestanforderungen genügt. Vergewissere Dich außerdem, daß alle Treiber in Deinem System, einschließlich der Videotreiber, auf dem neuesten Stand sind.
Du könntest auch versuchen, die Soundkartentreiber auszutauschen, indem Du das Programm SOUND.BAT aus dem D-Verzeichnis betreibst. Mit den falschen Treibern kann das Spiel nicht betrieben werden,
Hinweis für Benutzer von Ensoniq Soundscape/Reveal SFX 32: Falls bei der Soundkartenkonfiguration Probleme auftreten, solltest Du den Treiber "Creative Labs Sound Blaster and 100% compatibles" (Creative Labs Sound Blaster und zu 100% kompatible) auf dem **SETSOUND**-Bildschirm ausprobieren. Vergewissere Dich dabei, daß die Soundkarte im FM-Emulationsmodus ist.
D™ ist nicht mit den Prozessoren IBM Blue Lightning und NEXGEN Nx586 kompatibel. Bei diesen Prozessoren bleibt das Spiel stecken.

F: Das Spiel läuft auf meinem System nur sehr langsam . Wie kann ich es schneller machen?

A: Wenn D™ auf Deinem Gerät nur langsam läuft, hast Du folgende Möglichkeiten:

- Dieses Spiel hängt von der Geschwindigkeit Deines CD-ROM-Laufwerks und Deiner Videokarte ab. Vergewissere Dich, daß alle Treiber Deines Systems die jeweils neuesten Versionen und richtig eingestellt sind.
- Dein CD-ROM-Laufwerk muß mit MPC Level 2 kompatibel sein. Das heißt, es muß eine Datenübertragungsrate von 300 KB/Sek unterstützen.
- Achte darauf, daß Du mindestens 256 KB Cache zur Verfügung hast.
- Versuche, das Spiel mit einer Bootdiskette zu starten, um mehr Speicherplatz verfügbar zu machen. (Die Anleitung dazu findest Du im entsprechenden Abschnitt dieses Handbuchs.)

F: Ich habe Probleme beim Starten des Spiels in Windows 95. Wie bringe ich es zum Laufen?

A: Das Spiel ist so eingestellt, daß es automatisch unter DOS 7.0 läuft. Durch zweimaliges Anklicken von **LAURA.EXE** wird Windows 95 beendet und die Zeile MSCDEX für Dein CD-ROM-Laufwerk aktiviert. Danach wird **LAURA.EXE** automatisch gestartet. Wird der Befehl MSCDEX nicht ausgeführt, kann das Spiel nicht betrieben werden, und Windows 95 wird erneut gestartet. Um dieses Problem zu umgehen, kannst Du folgendes tun:

- Wenn Du Dich in DOS befindest, gehst Du in das Verzeichnis **C:\WINDOWS** und gibst **EDIT DOSSTART.BAT** ein. Anschließend drückst Du <ENTER>.
- Befindest Du Dich in Windows 95 , klickst Du START an und danach AUSFÜHREN. Dann gibst Du am Systemzeichen folgendes ein:
  NOTEPAD C:\WINDOWS\DOSSTART.BAT
  Anschließend bestätigst Du mit <ENTER>.
  Nun müßte eine Zeile erscheinen, die ungefähr folgendermaßen aussieht:
  C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /V /M:15
  Sollte dies nicht der Fall sein, mußt Du die Zeile selbst eingeben. Sie kann je nach System leicht variieren. In Deiner **AUTOEXEC.BAT**-Datei findest Du die richtigen Einstellungen. Sichere Deine Datei, wenn Du die richtigen Einstellungen gewählt hast. Danach kannst Du Dich mit D™ in den Spielspaß stürzen.

F: Warum stürzt das Spiel ab, wenn ich D™ unter MS Windows, Windows NT oder IBM OS/2 betreibe?

A: Diese Art von Multi-Tasking-Systemen verträgt sich in ihrer Nutzung der Speicher- und anderer Systemressourcen nicht mit D™. Wir empfehlen daher, das Spiel direkt von DOS aus zu betreiben und andere Betriebssysteme zu umgehen.

ACCLAIM-KUNDENDIENST

AM TELEFON

Sollten Sie Fragen zu diesem Spiel haben, so rufen Sie bitte unsere 24 Stunden Tips& Tricks Hotline an:

02 11 / 52 33 222

Sollten Sie technische Schwierigkeiten haben, so lesen Sie sich bitte den vorderen Teil ausfürhlich durch und befolgen Sie die Anweisungen. Sollte das Problem auch danach nicht behoben sein, schreiben Sie bitte an:

Acclaim Entertainment GmbH
Kundenservice
Fürstenfelder Str. 9/4
80331 München

Bitte drucken Sie Ihre Startdateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS aus und fügen Sie noch Ihre exakten Systemdaten bei, damit wir Ihnen schnellstmöglich helfen können. Bitte geben Sie außerdem noch Ihre Telefonnummer und ggf. auch Ihre Faxnummer an, unter der wir Sie tagsüber erreichen können.

SUPPLEMENT TECHNIQUE DE D™

Si vous avez des problèmes avec D™, prenez le temps de lire attentivement ce supplément technique.
Votre carte vidéo doit être compatible avec VESA 1.2 ou une version plus récente. Si le fabricant de cartes vidéo vous fournit un driver VESA, utilisez-le en complément du driver VESA Scitech Software's Universal (UNIVBE). Ce fichier se trouve dans le répertoire C:\ACCLAIM\D. Lancez UVCONFIG.EXE pour créer un fichier UNIVBE.DRV. Si la vidéo animée plein écran (FMV) n'apparaît toujours pas, votre carte vidéo n'est sans doute pas compatible avec VESA 1.2. Contactez votre fabricant de cartes vidéo pour vous renseigner sur l'assistance VESA.
Si votre carte vidéo vous pose toujours des problèmes, veuillez contacter la ligne d'assistance technique d'Acclaim pour obtenir les dernières dates de sortie de modifications potentielles.

GESTION DE LA MÉMOIRE

D™ a été testé avec minutie avant sa sortie. Si vous avez des problèmes avec D™, ils seront probablement liés à la façon dont la mémoire est allouée. Vous trouverez ci-dessous quelques unes des procédures à suivre pour configurer la mémoire de votre ordinateur.
La plupart des PC quittent les usines avec la mémoire configurée pour lancer des logiciels destinés à un usage commercial. Les ludiciels nécessitent souvent une configuration mémorielle plus robuste. Pour que D™ fonctionne correctement, il est préférable que votre MS-DOS ait environ 500 Ko de mémoire conventionnelle disponible. Plus vous avez de mémoire conventionnelle, mieux c'est, cependant nous avons réussi à lancer D™ avec cette configuration. Vous pouvez vérifier la quantité de mémoire à votre disposition en tapant **MEM** [ENTREE] au prompt **(C:\>)** du DOS. Le nombre suivant "Taille maximale du programme exécutable" indique la quantité de mémoire dont vous disposez.
Si vous avez une erreur de mémoire quelconque (par exemple: mémoire allouée, erreurs fatales, ...), suivez les instructions suivantes:

- Si vous utilisez MS-DOS 6.2 ou une version supérieure, vous pouvez résoudre vos problèmes de mémoire en réinitialisant l'ordinateur et en appuyant sur la touche F8 lorsque le message **"DEMARRAGE DE MS-DOS"("STARTING MS-DOS")** apparaît à l'écran. DOS vous demandera de confirmer tous les gestionnaires qui doivent être chargés et traités dans vos fichiers **CONFIG.SYS** et **AUTOEXEC.BAT**. Si vous ne savez pas vraiment quels sont les fichiers qui doivent être chargés, reportez-vous aux exemples de fichiers **CONFIG.SYS** et **AUTOEXEC.BAT** de ce supplément, ou/et aux manuels de votre matériel. Vous pouvez aussi utiliser une disquette de boot DOS pour simplifier le processus de démarrage de D. Reportez-vous pour cela à la prochaine section.

INSTRUCTIONS CONCERNANT LA DISQUETTE DE BOOT DOS

L'utilisation d'une disquette de boot vous permet de libérer de la mémoire supplémentaire sans modifier les fichiers **CONFIG.SYS** et **AUTOEXEC.BAT** sur votre disque dur. Initialiser votre ordinateur à partir d'une disquette DOS ne vous empêche pas d'accéder au disque dur, mais vous permet d'avoir recours à une autre méthode pour configurer votre mémoire.
Une fois la disquette de boot créée, vous y copierez vos fichiers **CONFIG.SYS** et **AUTOEXEC.BAT**, et vous pourrez modifier ces copies. Utilisez cette méthode pour éviter de modifier les fichiers **CONFIG.SYS** et **AUTOEXEC.BAT** sur votre disque dur, ce qui risquerait d'affecter la configuration de votre mémoire pour le lancement d'autres applications.
AVERTISSEMENT: Si vous ne savez pas comment créer une disquette de boot, ou simplement que vous ne vous sentez pas vraiment sûr, ne vous y aventurez pas sans assistance.
Si vous utilisez MS-DOS 5.0 ou si vous avez des gestionnaires de périphériques qui doivent être chargés (par exemple cartes son, CD-ROM, gestionnaire **HIMEM.SYS** pour la mémoire haute), vous aurez alors besoin de créer une disquette de boot. Votre objectif est d'avoir plus de 500 Ko de mémoire conventionnelle disponible. [Une fois que vous aurez créé votre disquette de boot et que vous aurez réinitialisé votre ordinateur, tapez **MEM** [ENTREE] au prompt **(C:\>)** du DOS pour vérifier la quantité de mémoire disponible.]

1. Pour créer une disquette de boot, vous aurez besoin d'une disquette vierge formatée pour votre lecteur **A:\>**. Pensez à sauvegarder vos fichiers de démarrage **(AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS)** avant d'entreprendre les modifications proposées. Votre disque dur ne fonctionnera pas correctement sans ces fichiers. Si votre ordinateur démarre automatiquement avec un autre programme (par exemple windows, Dosshell, etc.), il vous faudra quitter ce programme. Vous devriez ensuite voir le prompt suivant:C:\>
2. Insérez la disquette vierge formatée dans le lecteur A et tapez **SYS A**: au prompt **C:\>**, puis appuyez sur [ENTREE]. Le message **SYSTEM TRANSFERRED (SYSTEME TRANSFERE)** devrait apparaître à l'écran. Rappelez-vous qu'il est très important d'utiliser le lecteur **A:\>** pour la disquette de boot. Si vous procédez à partir du lecteur **B:\>**, l'initialisation ne marchera pas.
3. Tapez: **COPY C:\CONFIG.SYS A:** et appuyez sur [ENTREE]
   Vous verrez apparaître à l'écran le message: 1 fichier(s) copié(s).
   Tapez: **COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:** et appuyez sur [ENTREE]
   Vous verrez apparaître à l'écran le message: 1 fichier(s) copié(s).

4. Il faut à présent éditer vos fichiers de démarrage **(CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT)** sur la disquette de boot afin que celle-ci puisse fonctionner. Pour simplifier cette procédure, il est utile d'imprimer vos fichiers de démarrage courants. Vous pourrez ensuite utiliser l'imprimé des fichiers de démarrage comme référence.
   Vous aurez besoin d'enlever tous les gestionnaires extérieurs et les programmes résidents en mémoire (TSR): gestionnaires de souris, TSR anti-virus, programmes cache-disques, etc. N'utilisez pas le gestionnaire de vitesse de Symantec, car cela risque de vous causer des problèmes lorsque vous lancerez le jeu.
5. Passez au lecteur **A:\>** en tapant A: et en appuyant sur [ENTREE]
   Tapez **EDIT A:\CONFIG.SYS** et appuyez sur [ENTREE]
   Le contenu de votre fichier **CONFIG.SYS** devrait apparaître à l'écran.
   Le driver CD-ROM, situé dans le fichier **CONFIG.SYS,** devrait normalement contenir le nom du lecteur (c'est-à-dire **SBCD.SYS, SLCD.SYS, CDMKE.SYS, CDRVR.SYS,** etc.), suivi du nom de périphérique de votre CD-ROM (/D:MSCD001, SLCD000). Veuillez exclure le gestionnaire de souris, **SETVER.EXE. SMARTDRV.EXE,** ainsi que les gestionnaires windows **IFSHLP.SYS.**
   Vous trouverez ci-dessous un exemple de fichier **CONFIG.SYS** idéal pour D:

   [CONFIG.SYS]
   DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
   DEVICE=C:\SLCD.SYS /D:SLCD000 /F:1 /N:1 (votre gestionnaire de CD-ROM devrait ressembler à cela)
   FILES=40
   BUFFERS=20,0
   STACKS=9,256
   DOS=HIGH,UMB
   DEVICE=????????? (certaines cartes son nécessitent une ligne dans le fichier config.sys. Si vous n'êtes pas sûr que ce soit le cas, veuillez vous reporter au manuel de votre carte sonore, à votre config.sys original ou à votre détaillant pour de plus amples informations.)

   REMARQUE: il est important que votre fichier contienne les mêmes titres de base (DEVICE=C:\???????? par exemple), mais la configuration individuelle pourra varier d'un ordinateur à l'autre.
6. Il vous faudra effacer ou ajouter le nombre de lignes nécessaires pour que votre fichier soit conforme à cet exemple. Lorsque vous avez fini d'effectuer les modifications nécessaires, vous pouvez sauvegarder le fichier et quitter en appuyant sur les touches **Alt + F** pour dérouler le menu fichier et en tapant **X** pour quitter, et **Y** pour sauvegarder.
7. Il vous faut à présent éditer vos fichiers **AUTOEXEC.BAT.** Pour ce faire, tapez
   EDIT A:\AUTOEXEC.BAT et appuyez sur [ENTREE].
   Le contenu de votre fichier **AUTOEXEC.BAT** apparaîtra à l'écran.
   La configuration des cartes sonores, dans le fichier **AUTOEXEC.BAT**, contient en général la ligne **SET BLASTER=A??? I? D? T?, "?"** se référant au nombre que votre ordinateur utilise (reportez-vous à l'imprimé de vos fichiers de démarrage).
   Vous trouverez ci-dessous un exemple de fichier **AUTOEXEC.BAT** idéal pour D:

   [AUTOEXEC.BAT]
   PATH=C:\DOS
   SET TEMP=C:\DOS
   SET BLASTER=A220 I5 D1 T1 (la configuration de votre carte sonore devrait ressembler à peu près à cela)
   C:\DOS\MSCDEX.EXE/D:SLCD000 (votre ligne MSCDEX devrait ressembler à celle-ci)
   C:CD \ACCLAIM\D (ou le répertoire dans lequel vous avez installé "D")
   LAURA
8. Il vous faudra ajouter ou annuler le nombre de lignes nécessaires pour que votre fichier soit conforme à cet exemple. Une fois que vous avez terminé, vous pouvez sauvegarder le fichier et quitter en appuyant sur les touches **Alt + F** pour dérouler le menu, puis en tapant **X** pour quitter et **Y** pour sauvegarder.

Félicitations, vous venez juste de créer une disquette de boot. Pour l'utiliser, il vous suffit de réinitialiser votre ordinateur en appuyant simultanément sur **Ctrl + Alt + Delete.** Laissez la disquette dans le lecteur A. Votre mémoire devrait maintenant être correctement configurée pour jouer à D.

DÉPANNAGE

QUESTIONS D'ORDRE GÉNÉRAL

Q: J'ai une carte son 100% compatible, et pourtant je n'obtiens aucun son. Je ne comprends pas!

R: Si votre carte sonore n'est pas sur la liste imprimée sur la boîte, mais qu'elle est 100% compatible avec une des cartes indiquées, elle doit peut–être être mise en mode émulation Sound Blaster. Veuillez consulter le manuel de votre carte sonore pour plus d'informations à ce sujet. Ou assurez-vous qu'il n'y a pas de conflit IRQ avec la carte sonore, car dans ce cas, les dialogues digitaux du jeu ne pourront pas être activés. Lancez le programme SOUND.BAT qui se trouve dans le répertoire D. Assurez-vous que lorsque vous avez configuré la carte son, le programme vérifie bien que celle-ci a été configurée avec succès.

Q: D™ se bloque de temps en temps. Que puis-je faire pour remédier à ce problème?

R: Il se peut que vous ayez chargé un logiciel qui n'est pas compatible avec D. Essayez de lancer le système à partir de la disquette de boot. Ou alors, vous n'avez pas le bon système requis. Vérifiez le minimum requis indiqué sur la boîte. Vous ne pourrez jouer tant que vous n'aurez pas le système minimum requis. Assurez-vous que tous les gestionnaires de votre système sont suffisamment récents. Vous pouvez également essayer de modifier les gestionnaires de votre carte son en lançant SOUND.BAT à partir du répertoire D. Si vous utilisez un gestionnaire incorrect, le jeu se bloquera.
Remarque à l'attention des utilisateurs d'Ensoniq Soundscape / Reveal SFX32: si vous avez des problèmes pour configurer votre carte son, essayez de choisir un driver "Creative Sound Blaster" et 100% compatible dans l'écran **SETSOUND**. Assurez-vous que la carte sonore a été réglée en mode d'émulation FM..
D n'est pas compatible avec le processeur IBM Blue Lightning ni avec le processeur NEXGEN Nx586. Avec ces processeurs, le jeu "gèlera".

Q: Le jeu est lent sur mon système. Comment l'accélérer?

R: Si D™ est lent sur votre système, lisez les informations suivantes:

- Ce jeu dépend énormément de la vitesse de votre lecteur CD-ROM et de votre carte vidéo. Vérifiez que tous les drivers de votre système sont à jour et correctement configurés.
- Votre lecteur CD-ROM doit être compatible avec MPC Level 2. Cela signifie qu'il doit supporter un taux de transfert de données de 300 Ko/seconde.
- Assurez-vous que vous avez au moins 256 Ko de cache.
- Essayez d'utiliser une disquette de boot pour libérer de la mémoire. (Référez-vous aux instructions sur la disquette de boot DOS dans ce supplément technique.)

Q: Je ne peux démarrer le jeu sous Windows 95. Comment puis-je le faire fonctionner?

R: Le jeu est configuré de façon à fonctionner automatiquement sous DOS 7.0 (mode réel). Si vous cliquez deux fois sur **LAURA.EXE**, Windows 95 quittera et lancera la ligne MSCDEX pour votre lecteur CD-ROM. Il lancera ensuite automatiquement **LAURA.EXE.** si la ligne MSCDEX n'est pas exécutée, le jeu ne pourra pas démarrer et Windows 95 se réactivera. Pour résoudre ce problème, suivez les instructions suivantes:

- Si vous êtes dans DOS, accédez au répertoire **C:\WINDOWS** et tapez:
  EDIT DOSSTART.BAT <ENTREE>
- Si vous êtes sous Windows 95, cliquez sur le bouton Démarrer, puis sur **EXECUTER**. Au prompt, tapez:
  NOTEPAD C:\WINDOWS\DOSSTART.BAT <ENTREE>
  Vous devriez voir apparaître une ligne semblable à celle-ci:
  C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE/D:MSCD001/V/M:15
  Si elle n'apparaît pas, il vous faudra l'entrer manuellement. Cette ligne diffère selon les systèmes. Veuillez vous référer à votre fichier **AUTOEXEC.BAT** pour trouver la bonne configuration. Une fois cette configuration entrée, sauvegardez le fichier et amusez-vous avec D™.

Q: Pourquoi le jeu se bloque-t-il quand je joue à D™ avec MS Windows, Windows NT, IBM OS/2?

R: Les environnements multitâches comme ceux-ci peuvent entrer en conflit avec D™ pour l'utilisation de la mémoire et d'autres ressources du système. Nous vous conseillons de jouer à D™ directement à partir de DOS, et non à partir d'un autre environnement d'exploitation.

ASSISTANCE TECHNIQUE ACCLAIM

ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE

Vous pouvez joindre le service d'assistance technique d'Acclaim au **36 68 10 25 ou au 36-15 ACCLAIM**, du lundi au vendredi, de 9h00 à 19h00 (heure orientale).

Si, après avoir parcouru ce supplément technique, vous avez encore des problèmes avec D™, lisez cette section et appelez-nous. Nous avons toute une équipe de techniciens prêts à vous aider si vous avez quelque problème que ce soit. Les PC actuels peuvent avoir des combinaisons de matériel et de logiciel très différentes. Pour cette raison, nous aurons sans doute besoin de vous demander de contacter l'entreprise d'informatique, le fabricant de matériel, ou l'éditeur de logiciels appropriés pour configurer correctement votre système. Lorsque vous nous appelez, essayez de vous trouver à proximité de votre ordinateur. La possibilité d'utiliser un fax serait appréciée. Ayez à votre disposition les informations suivantes:

- Une liste décrivant le modèle de votre ordinateur et votre matériel (par exemple carte vidéo, processeur, quantité de RAM.)
- La version DOS et le type du logiciel de compression de disquette (par exemple Stacker, DoubleSpace, Superstor, etc.)
- Le contenu de vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.
- Le texte qui s'affiche à l'écran lorsque vous tapez la commande MEM. Cette commande indique la quantité actuelle de mémoire disponible.
- Le message d'erreur exact qui apparaît (s'il y en a un).
- La marque de la carte son, la valeur IRQ, l'adresse I/O et la configuration DMA de cette carte. Vous pouvez trouver ces informations dans le fichier AUTOEXEC.BAT. Il vous suffit de taper:
  EDIT AUTOEXEC.BAT et d'appuyer sur [ENTREE].
  Vous remarquerez une ligne similaire à celle-ci:
  SET BLASTER=A220 I5 D1 T6
  Le nombre suivant le "A" représente l'adresse de la carte son, celui suivant le "I" l'interruption, et celui suivant le "D" le DMA.
  Vous trouverez ci-dessous une liste des fabricants les plus connus d'écrans vidéo, de cartes sonores et de logiciels de compression de disquettes. Si vous avez quelque problème que ce soit concernant le matériel ou la compression de disquette, appelez le fabricant susceptible de vous aider.

D™ TECHNISCHE BIJLAGE

Als u problemen ondervindt met D™ neem dan even de tijd om deze technische bijlage te lezen voordat u ons nummer voor technische hulp belt.

Uw videokaart moet VESA 1.2 conform of beter zijn. Als de fabrikant van uw videokaart u van een VESA driver voorziet, gebruik deze dan in combinatie met de Universal VESA driver (UNIVBE) van Scitech Software. Dit bestand zit in de C:\ACCLAIM\D directory. Draai UVCONFIG.EXE om een UNIVBE.DRV bestand te formeren. Als de Full Motion Video dan nog niet functioneert, is uw videokaart waarschijnlijk niet VESA 1.2 conform. Neem contact op met de fabrikant van uw videokaart en vraag inlichtingen over VESA support.

Als u dan nog steeds problemen met uw videokaart ondervindt, neemt u telefonisch contact op met de technische hulpdienst van Acclaim om geïnformeerd te worden over de nieuwste release data van mogelijke provisorische programmawijzigingen.

GEHEUGENBEHEER

D™ werd voordat het op de markt werd gebracht uitvoerig getest. Als u problemen heeft met D™, dan hebben deze zeer waarschijnlijk te maken met de manier waarop het geheugen van uw computer is toegewezen. Hieronder staan een aantal procedures uitgewerkt voor het configureren van het geheugen van uw computer.

De meeste PC's zijn door de fabrikant geconfigureerd voor het draaien van zakelijke software. Ontspanningssoftware vereist meestal een meer ingrijpende configuratie van het geheugen. Om D™ goed te laten functioneren, raden we u aan om er voor te zorgen dat MS-DOS tenminste 500K conventioneel geheugen ter beschikking heeft. Hoe meer conventioneel geheugen hoe beter, maar deze hoeveelheid is bij ons voor het draaien van D™ voldoende gebleken. U kunt de hoeveelheid geheugen die u heeft nagaan door **MEM** [enter] bij de DOS-prompt **(C:\>)** in te typen. Het getal na "Largest executable program size" is de hoeveelheid geheugen die u op dit moment hebt.

Als u een geheugenfout tegenkomt (i.e. fouten in geheugentoewijzing, fatale fouten, etc.), voer dan de volgende instructies uit:

- Als u MS-DOS 6.2 of hoger gebruikt, kunt u de problemen met het geheugen oplossen door uw computer opnieuw op te starten en op de F8-toets te drukken als op het scherm **"STARTING MS-DOS"** wordt weergegeven. In DOS wordt u gevraagd alle drivers die moeten worden geladen en in uw **CONFIG.SYS** en **AUTOEXEC.BAT** bestanden verwerkt moeten worden te bevestigen. Als u niet zeker weet welke drivers moeten worden geladen, raadpleeg dan de voorbeelden van de bestanden **CONFIG.SYS** en **AUTOEXEC.BAT** in deze bijlage en/of uw handleidingen bij uw apparatuur. Denk eraan dat u ook een DOS opstartdiskette kunt gebruiken om de opstartprocedure van D™ te vereenvoudigen. Zie het volgende onderdeel.

DOS OPSTARTDISKETTE INSTRUCTIES

Door een DOS opstartdiskette te gebruiken kunt u meer geheugen vrij maken zonder de bestanden **CONFIG.SYS** en **AUTOEXEC.BAT** op uw harde schijf te veranderen. Het opstarten van uw computer vanuit een DOS-diskette verhindert u niet de toegang tot uw harde schijf, maar biedt u een andere methode om het geheugen te configureren.

Nadat u een DOS opstartdiskette samengesteld heeft, kopieert u de **CONFIG.SYS** en **AUTOEXEC.BAT** bestanden op de opstartdiskette en past u deze kopieën aan. Gebruik deze methode om het veranderen van de **CONFIG.SYS** en **AUTOEXEC.BAT** bestanden op uw harde schijf te vermijden, wat van invloed kan zijn op de configuratie van uw geheugen voor het draaien van andere toepassingen.

WAARSCHUWING: Als u niet zeker weet hoe u een opstartdiskette moet samenstellen, of als u er ook maar iets minder dan 100% zeker van bent, doe dit dan niet zonder hulp. Bel ons telefoonnummer voor technische steun als u hulp nodig heeft.

Als u MS-DOS 5.0 gebruikt of als u bepaalde drivers hebt die moeten worden geladen (i.e. een geluidskaart, CD-ROM, de **HIMEM.SYS** driver voor hoger geheugen, etc.) dan moet u een opstartdiskette samenstellen. Het doel is om meer dan 500K conventioneel geheugen beschikbaar te maken. [Als u eenmaal uw opstartdiskette hebt samengesteld en uw computer opnieuw heeft opgestart, type dan **MEM** [enter] in bij de DOS-prompt **(C:\>)** om te kijken hoeveel geheugen er beschikbaar is.]

1. Om een opstartdiskette samen te stellen, heeft u een lege geformatteerde diskette voor uw **A:** drive nodig. Vergeet niet om een backup te maken van uw opstartbestanden (**AUTOEXEC.BAT** & **CONFIG.SYS**) voordat u de beoogde veranderingen aanbrengt. Uw harde schijf werkt niet goed zonder deze bestanden. Als uw computer automatisch opstart met een ander programma (i.e. Windows, Dosshell, etc.) moet u uit dit programma gaan. Nadat u dit gedaan heeft, moet u de volgende prompt zien: **C:\>**
2. Stop de lege geformatteerde diskette in de A drive en type achter de **C:\>** prompt **SYS A:** [enter] in.
   Nu moet er **SYSTEM TRANSFERRED** op het scherm verschijnen. Denk eraan: Het is erg belangrijk dat u de **A:\>** drive voor de opstartdiskette gebruikt. Opstarten vanuit de **B:\>** drive werkt niet.
3. Type: **COPY C:\CONFIG.SYS A:** [enter]
   Op het scherm moet nu 1 file copied (1 bestand gekopieerd) staan.
   Type: **COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:** [enter]
   Op het scherm moet nu 1 file copied (1 bestand gekopieerd) staan.
4. Nu moeten we uw opstartbestanden (**CONFIG.SYS** en **AUTOEXEC.BAT**) op de opstartdiskette wijzigen, zodat deze diskette kan werken. Om deze procedure te vereenvoudigen, kunt u de huidige opstartbestanden wellicht uitprinten. U kunt deze printout dan ter referentie gebruiken.
   U dient alle overbodige drivers en TSR/geheugenresidente programma's; i.e. muis-drivers, anti-virus TSRs, disk-caching programma's, etc, te verwijderen. Maak geen gebruik van de SPEED DRIVE van Symantic. Dit zou bij het draaien van het spel problemen kunnen opleveren.
5. Stap over op de **A:\>** drive door **A:** [enter] in te typen
   Type **EDIT A:\CONFIG.SYS** [enter] in.
   De inhoud van uw **CONFIG.SYS** bestand moet nu op uw scherm verschijnen.
   De CD-ROM-driver die in het **CONFIG.SYS** bestand zit, bevat normaal gesproken de naam van de driver (i.e. **SBCD.SYS, SLCD.SYS, CDMKE.SYS, CDRVR.SYS,** etc.) gevolgd door de naam van uw CD-ROM (i.e. /D:MSCD001, SLCD000). Verwijder de muis-driver, **SETVER.EXE, SMARTDRV.EXE** en de **IFSHLP.SYS** drivers van Windows.
   Hieronder volgt een voorbeeld van hoe een ideaal **CONFIG.SYS** bestand voor D™ er uit moet zien:

   [CONFIG.SYS]
   DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
   DEVICE=C:\SLCD.SYS /D:SLCD000 /F:1 /N:1 (Uw CD-ROM-driver moet hierop lijken)
   FILES=40

BUFFERS=20,0
STACKS=9,256
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=????????? (bepaalde geluidskaarten vereisen een regel in het config.sys. Als u niet zeker bent of u deze regel nodig hebt, raadpleeg dan uw handleidingen voor geluidskaarten, uw origineel config.sys of uw fabrikant voor meer informatie).

NB: Hoewel het belangrijk is dat uw bestand dezelfde koppen van de regels heeft (i.e. DEVICE= C:\??????), verschilt de configuratie per computer.

6. U dient alle regels aan de hand van dit voorbeeld te wissen en/of toe te voegen. Als u klaar bent met het aanbrengen van de nodige veranderingen, kunt u het bestand bewaren en het scherm verlaten door de **ALT + F** toetsen in te drukken om het bestandsmenu af te doen rollen. Type dan **X** in om het scherm te verlaten en **Y** om te bewaren.
7. Nu moet u ook uw **AUTOEXEC.BAT** bestanden wijzigen. Doe dat door het volgende in te typen:
   EDIT A:\AUTOEXEC.BAT [enter]
   De inhoud van uw **AUTOEXEC.BAT** bestand moet nu op uw scherm verschijnen.
   De geluidskaartinstelling in het **AUTOEXEC.BAT** bestand bevat gewoonlijk de regel **SET BLASTER=A??? I? D? T?**, waarbij **"?"** het getal is dat uw PC gebruikt (zie printout van uw eigen opstartbestanden).
   Hieronder volgt een voorbeeld van een ideaal **AUTOEXEC.BAT** bestand voor D™:

   [AUTOEXEC.BAT]
   PATH=C:\DOS
   SET TEMP=C:\DOS
   SET BLASTER=A220 I5 D1 T1 (uw geluidskaartinstelling moet hierop lijken)
   C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:SLCD000 (uw MSCDEX regel moet hierop lijken)
   C:CD\ACCLAIM\D (of de directory waarin u D hebt geïnstalleerd).
   LAURA
8. U dient alle regels aan de hand van dit voorbeeld te wissen en/of toe te voegen. Als u klaar bent, kunt u het bestand bewaren en het scherm verlaten door de **ALT + F** toetsen in te drukken om het bestandsmenu af te doen rollen. Type dan **X** in om het scherm te verlaten en **Y** om te bewaren.

Gefeliciteerd, u hebt zojuist een DOS opstartdiskette gemaakt. Start, om hem te gebruiken, gewoon de computer opnieuw op door **Ctrl+Alt+Del** in te drukken. Laat de diskette in drive A zitten. U heeft nu als het goed is uw geheugen op de juiste manier geconfigureerd om D™ te spelen.

HET OPLOSSEN VAN PROBLEMEN

ALGEMENE VRAGEN

V: Ik heb een multi CD–ROM drive wisselaar, maar wanneer het spel om de tweede CD vraagt, werkt die niet. Hoe komt dat?

A: Om potentiële compatibiliteitsproblemen te voorkomen, is D zo ontworpen dat het spel maar met één CD–ROM letter werkt. Als u het spel vanuit de E drive geïnstalleerd hebt, moet het altijd met de CD–ROM in de E drive gespeeld worden.

V: Ik heb een 100% compatibele geluidskaart, maar ik krijg geen enkel geluid. Ik snap het niet!

A: Als uw geluidskaart niet op de doos staat, maar hij is 100% compatibel met één van de kaarten, moet hij misschien in de Sound Blaster Emulation mode gezet worden. Raadpleeg de handleiding van uw geluidskaart voor meer informatie. Zorg er tevens voor dat er geen IRQ-conflicten zijn met de geluidskaart. De digitale spraak in het spel werkt in zo'n geval niet. Draai het SOUND.BAT programma in de D directory. Kijk of het programma, na het configureren van uw geluidskaart, verifieert of de geluidskaart met succes geconfigureerd is.

V: D™ loopt af en toe vast. Wat kan ik aan dit probleem doen?

A: Het kan zijn dat u andere software gebruikt die niet compatibel is met D™. Probeer het systeem te starten vanuit een opstartdiskette. Het kan ook zijn dat u niet aan alle systeemvereisten voldoet. Controleer de vermelde vereisten op de doos. U kunt het spel uitsluitend spelen als u aan de minimum systeemvereisten voldoet. Zorg er voor dat alle drivers, in uw systeem up-to-date zijn.
U kunt ook proberen om de drivers voor uw geluidskaart te veranderen, door SOUND.BAT in de D directory te draaien. Als u een onjuiste driver gebruikt, heeft dit tot gevolg dat het spel crasht.
Opmerking voor gebruikers van Ensoniq Soundscape/Reveal SFX32: Indien u problemen heeft met het configureren van uw geluidskaart, kies dan de "Creative Labs Sound Blaster and 100 % compatibles" driver op het **SETSOUND** scherm. Kijk of de geluidskaart wel in de FM emulation mode is.
D™ is niet compatibel met de IBM Blue Lightning processor en de NEXGEN Nx586 processor. Deze processors hebben tot gevolg dat het spel vastloopt.

V: Het spel draait heel langzaam op mijn systeem. Hoe kan ik het sneller laten gaan?

A: Als D™ langzaam draait op uw systeem, lees dan de volgende informatie:

- De snelheid van de CD-ROM drive en de videokaart zijn van het grootste belang voor dit spel. Zorg ervoor dat alle drivers in uw systeem up to date en goed ingesteld zijn.
- Uw CD-ROM drive moet voldoen aan MPC Level 2. Dit betekent dat de CD-ROM drive een overdrachtssnelheid van 300 kbps moet ondersteunen.
- Zorg er voor dat u ten minste 256Kb cache heeft.
- Probeer met behulp van een opstartdiskette wat meer geheugen vrij te maken. Raadpleeg "DOS opstartdiskette instructies" in deze technische bijlage.

V: Ik kan het spel niet in Windows 95 starten. Wat moet ik doen?

A: Het spel is zodanig ingesteld dat het automatisch in DOS 7.0 draait (real mode). Wanneer u dubbelklikt op **LAURA.EXE**, verlaat Windows 95 de routine en draait de MSCDEX regel voor de CD-ROM drive. Dan wordt **LAURA.EXE** automatisch gedraaid. Als de MSCDEX regel niet uitgevoerd wordt, begint het spel niet en Windows 95 herstart. Volg om dit probleem op te lossen de volgende instructies:

- Indien in DOS: Ga naar de C:\WINDOWS directory en type: **EDIT DOSSTART.BAT** <ENTER>
- Indien in Windows 95: Klik eerst op de START button en dan op RUN. Type bij de prompt:

  NOTEPAD C:\WINDOWS\DOSSTART.BAT <ENTER>

  Nu moet er een regel verschijnen die op deze regel lijkt:

  C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE/D:MSCD001/V/M:15

  Als deze lijn niet verschijnt, moet u hem handmatig invoeren. Deze regel varieert per computer. Raadpleeg uw **AUTOEXEC.BAT** bestand voor de juiste opzet. Nadat u de regel op de juiste manier ingevoerd heeft bewaart u het bestand. Veel plezier met D™.

V: Waarom crasht het spel als ik D™ in MS Windows, Windows NT, IBM OS/2 draai?

A: Multi-tasking omgevingen zoals deze kunnen met problemen krijgen in het gebruik van hun geheugen en andere systeembronnen. Wij raden u aan om D™ direct vanuit DOS te spelen en niet via een andere besturingsomgeving.

ACCLAIM TECHNISCHE HULP

TELEFOONNUMMER TECHNISCHE STEUN

De afdeling technische steun van Acclaim kan worden bereikt op **+44 (0)516 759 7800**, van maandag t/m vrijdag van 9.00 u tot 19.00 u Eastern Standard Time (Greenwich Mean Time min vijf uur).

Als u na het doornemen van deze technische bijlage nog steeds problemen ondervindt met D™, lees dan deze paragraaf en bel ons. Er staat een team van technici voor u klaar om u te helpen met al uw problemen. Tegenwoordig kunnen PC's veel verschillende combinaties hardware en software hebben. Hierdoor moeten we u wellicht doorverwijzen naar een computerbedrijf, hardwarefabrikant of uitgever van systeemprogrammatuur om uw systeem naar behoren te configureren. Als u ons belt, probeer dan in de buurt van uw computer te zijn. Het zou erg handig zijn als u beschikt over een faxmachine. Zorg er voor dat u de volgende informatie bij de hand heeft:

- Een beschrijving van uw computermodel en de systeemspecificatie. Om precies te zijn, we hebben het merk en het model van de videokaart en de CD-ROM drive nodig.
- De DOS-versie en, indien voorhanden, het type disk-comprimeringssoftware. (i.e. Stacker, DoubleSpace, Superstor, etc.)
- De inhoud van uw **CONFIG.SYS** en **AUTOEXEC.BAT** bestanden.
- De inhoud van het **MEM**-statement. Dit commando geeft de huidige hoeveelheid beschikbaar geheugen weer.
- De EXACTE foutmelding die staat weergegeven (indien van toepassing).
- Het merk geluidskaart, het IRQ, I/O adres en de DMA-instelling van die kaart. (U kunt deze informatie in de **AUTOEXEC.BAT** vinden). Type gewoon in:

  EDIT AUTOEXEC.BAT [enter]

  U moet een regel te zien krijgen die er zo uitziet:

  SET BLASTER=A220 I5 D1 T6

  Het nummer dat volgt op de "A" is het adres van de geluidskaart, "I" is de onderbreking en "D" is de DMA.











MNB - ICD - 092 - M17

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,
MÓREAU HOUSE, 112-120 BROMPTON ROAD, KNIGHTSBRIDGE, LONDON SW3 1JJ ENGLAND